MANGA

CONCURSOS - PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - INTERNET - HENTAI - HUMOR - ¡Y GRAN HERMANOTAKU!

Minami

Año 4 - Número 25 - Incluye CD-ROM

4,78 €

EL GUERRERO SAMURAI
RUROUNI KENSHIN


FLY

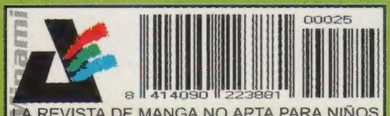
SABER MARIONETTE




ANGEL SANCTUARY



TRIGUN



LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS

PARTICIPA EN EL SORTEO DE CINTAS Y DVDS DE TRIGUN Y TAMBIÉN EN OPERACIÓN TRIUNFOTAKU

SHIRASE

MANGA ANIME CINE MÚSICA VIDEOJUEGOS

¿ESTÁS SEGURO DE QUE...



CONOCES A GOKUH?

ALUVIÓN



Buenas, ¿qué tal el Carnaval? ¿Mucho disfraz friki? ¿Y qué tal San Valentín? ¿Teníais un/a novi@ que os regalara cositas? ¿Todo bien? Espero que sí. Yo por mi parte estoy triste y contento a la vez.

Para empezar estoy triste, ¿y por qué? Pues porque los informes de mi red de espías me obligan, muy a mi pesar, a hablar de la competencia. Entendedme, no es que me moleste, tenemos muy buenas relaciones, pero es que me gustaría hablar de ellos para elogiarlos, porque estuviera impresionado con su gran hacer y pensara que el primer puesto en ventas de Minami peligra, pero me temo que es por todo lo contrario.

¿Por qué hablar de ellos? Pues porque últimamente parecen no hacer otra cosa que vivir de nosotros, y eso creo que es un error. No podemos dejar de leer veladas alusiones que nos inquietan, porque parece que se preocupen más de intentar difamar y desprestigiar a los demás que de ofrecer ellos mismos un producto de calidad. Por ejemplo, una revista de reciente aparición acusa a todas las demás (todas todas, sin dejar ni una) de ser ilegales (y me pregunto: si así fuera, ¿no estarían todas en la cárcel?); no sé, si tanto se preocupan de los contenidos de los demás, no me extraña que luego cuelen películas porno donde debería ir una serie infantil-juvenil o que su publicación parezca más un panfleto autopropagandístico que una revista de verdad, si es que es normal, pasan el tiempo pendientes de las cosas de otros y luego claro, pasa lo que pasa con lo suyo. Más ejemplos, otra editorial que también habla de los demás en sus editoriales y publicidades pero que luego ofrece CDs en los que podemos encontrar (bueno, en los que funcionan, claro) cosas directamente sacadas de los nuestros (y si no que se lo digan a esa revista cuyo nombre empieza por G y termina por TYPE, en cuyos CDs pueden encontrarse canciones que al abrirse muestran, entre otros datos, el siguiente comentario: "Minami te trae la mejor música"); nuevamente, si se centraran en currarse sus propios productos en lugar de copiar o llenar sus editoriales con fantasmadas que ni ellos mismos se creen y que muy probablemente pronto se tendrán que comer con patatitas quizá esa editorial dejase de tener que depender del trabajo y fama de otros para conseguir mercado o de cerrar revistas por falta de ventas (o en su defecto tener que pasarlas a bimestrales (sí, ya sabemos que ellos dicen que bimensuales; supongo que alguien debería explicarles que bimensual es dos al mes, y no una cada dos meses (que es bimestral), pero en fin, por algo están donde están, y no se le pueden pedir peras al olmo...)). De todas formas, y para acallar esas voces que seguro que ya están diciendo que hago esto para buscar bulla, daré muestra de mi buena voluntad ofreciendo un consejo a esta editorial que, si son inteligentes, no tardarán en seguir: Cuando saquéis una publicación porno, acordaos de especificar que es para adultos y que su venta queda prohibida a menores, pues si la sacáis sin dicho aviso (como hasta ahora habéis hecho) os arriesgáis a que os metan una denuncia del carajo.

Resumiendo, que así, si se centraran en lo suyo sin dar importancia a nada más como hacemos nosotros (bueno, es que para eso tienes que estar muy seguro de tu producto, así que por esa parte entiendo que tengan que estar pendientes siempre de nosotros para seguir nuestra estela), tal vez consiguiesen ser originales y tener ideas tan geniales como las que tenemos nosotros; tal vez consiguieran que las empresas los considerasen el punto de referencia del mundillo y les ofrecieran exclusivas, patrocinios y otros negocietes; tal vez consiguiesen darse cuenta de lo que pide el aficionado para poder ofrecérselo; así, tal vez, serían realmente competencia.

En fin, no demos más importancia al tema (porque en realidad no la tiene) que no conviene perderse con tonterías cuando estoy en pleno periodo de reflexión. ¿Por qué? Veréis, el hecho de que algunas revistas de la llamémosla competencia aguanten ahí me hizo pensar seriamente, ya que para mí resulta un misterio que ciertos productos puedan tener ventas como para mantenerse. Eso me llevó a realizar un experimento: En el número 23 elegí un artículo que suponía que se leería todo aquel que pillase el ejemplar, el del **Señor de los Anillos**, y dejé la última columna del mismo no sólo sin corregir, sino añadiendo faltas de ortografía del estilo "valláis" por "vayáis" o "halla" por "allá" (entre otras muchísimas) amén de no seguir el criterio de negritas y cursivas de la revista. Bien, pasado bastante tiempo, ¿queréis saber cuántos mensajes indignados he recibido por permitir que en una revista nacional se puedan leer semejantes aberraciones? Cero. Ninguno. Ni siquiera un inocente comentario. Si a eso le sumamos que sí recibí unas cuantas protestas porque en el número 22 mi escáner dio problemas y algunas imágenes salieron como solarizadas (es decir, que no es que sean vagos), pues casi que empiezas a comprender por qué las revistas de la competencia no se gastan un duro en correctores ortográficos o mantener unos niveles mínimos y te planteas hasta qué punto el público es exigente o, incluso, simplemente capaz de darse cuenta de según qué cosas.

De todas formas, y tras mucho analizar, me niego a pensar que los aficionados sean borregos sin cerebro, pues si así fuera todas las revistas venderían lo mismo, y no es el caso, lo que prueba que dichos aficionados son inteligentes o no sabrían escoger Minami. No sé, tal vez se me pase algo por alto, y seguramente me ayudaría escuchar vuestra opinión al respecto, así que por favor escribid contando lo que pensáis del tema. Si queréis una manera de empezar, os propongo una autoevaluación: ¿Cuántos de vosotros os disteis cuenta de que en **Atlantis**, la última peli de Disney, no cantan?

Pero dejemos todos estos temas, que ya es hora de volver a cauces más alegres. Y nada más fácil, pues primero llegamos a nuestro número 25 (cifra redonda, aunque en realidad contando la etapa de Minami2000 han sido muchos más) y segundo acabo de recibir los datos de ventas y, pese a lo que se podía presuponer, tras el Salón del Manga de Barcelona y el aluvión de novedades no sólo no hemos bajado ventas sino que las hemos subido, y mucho. Además, últimamente no dejamos de tener buenas ideas (mirad lo de Operación Triunfotaku) o de recibir llamadas de empresas que quieren iniciar negociaciones para varias cosillas (mirad el apartado de exclusivas, incluida la página extra en el Correo). En fin, que ya os iré informando.

Aunque de momento, y para celebrar esos 25 números, Minami lanza, en colaboración con Orange Music, el Minami Music Vol. 1, que será presentado en ExpoManga 2002 (en Madrid). Ya os iremos informando, pero de momento comentar que en base a sus ventas se estudiará el sacar más productos del estilo, incluidos los que surjan de los talentos de Operación Triunfotaku. ¡Estad atentos!

Ah, se me olvidaba: muchos habéis preguntado por los retrasos que últimamente Minami sufre. Bien, el primero fue culpa de la duplicadora de CDs (ya estamos con otra), el segundo fue porque cambiamos de imprenta y hubo ciertos problemas, y el que nos ocupa ha sido culpa mía totalmente (juzgué mal las fechas y el trabajo me ha desbordado, lo lamento). Y, según mis cálculos, todavía habrá un cuarto retraso, esta vez culpa del jefe supremo (espero equivocarme). Tras el cual la cosa ya se normalizará, así que tranquilos, que vuestra revista favorita seguirá ahí mes a mes mucho tiempo todavía.

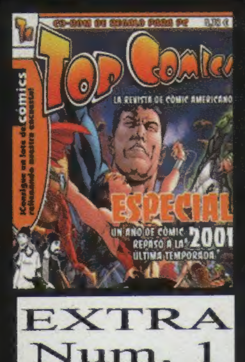
Y poco más, que como de costumbre me he pasado con mucho de caracteres (de hecho he escrito como para llenar dos páginas y no sólo una). Ah, sí, lo que decía de preocuparse de los propios asuntos, si hubiera estado totalmente absorbido por lo que hacen los otros, tal vez no hubiese podido pelear el nuevo papel que quiero para Minami. Los más veteranos lo recordarán: es el papel de los primeros números de Minami2000, el que ahora tienen por ejemplo revistas como X-Manga o el Manganami, que como al jefe supremo no le gustaba se cambió al que habéis estado teniendo hasta ahora, pero a mí siempre me gustó más el que os digo, y por eso, tras mucho tiempo discutiendo con el jefe, he conseguido que esté dispuesto a ceder. Aunque para ello sería importante vuestra opinión, así que ya sabéis; de hecho, mira, así haremos el sorteo: entre todos los que escriban para decir qué papel les gustaría más, menos, o si les da igual sortearemos cintas y DVDs de **Trigun** cortesía de Selecta Visión (mandadnos vuestra opinión junto a vuestros datos personales a la dirección de la revista). ¡Ánimo y suerte!

Y ahora sí, disfrutad de este número 25. Nos vemos en los salones.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD de ultimísima hora: Novedades interesantes, y es que se está trabajando a toda máquina para que el 2 de marzo ya podáis disfrutar de la tercera temporada de **Digimon** (**Digimon Tamers**) en un canal de ámbito nacional. Además, los chicos de Mangaline acaban de volver de un viaje a Japón (regresaron esta misma mañana) y nos dicen que para marzo, aparte de sus entregas habituales, presentan **Japón** de *Kentaro Miura* y *Buronson*, un tomo de 230 páginas a 5,98 euros. También confirman **Hadashi no Gen** (**Hiroshima**), que serán 7 tomos de 320 páginas a un precio que aseguran será muy económico. Y además, para mayo anuncian **Maze** (y prometen más novedades en breve).





EXTRA
Num. 1



LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO

¡¡EXTRA, EXTRA!!
REPASAMOS EL 2001



- La fiebre Kevin Smith llega a España.
- Los Invisibles y Marvel Boy. El comienzo del año Morrison.
- Jorodowsky al desnudo.
- De excursión por La Mazmorra.
- Batman. El Regreso del Señor de la Noche.

Participa en el concurso de tres magníficos lotes de cómics.



AÑO 4 - NÚMERO 25

Minami 25

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Manuel Robles, Mike Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, CJ González, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Chizuru, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Ana Torres, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Raúl del Pino, Gloria Minguet, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara

Dibujantes: Gea, Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega

Corrección de textos: Lázaro Muñoz

Recursos humanos: Isabel Lozano

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y maquetación: LM Software y Yoko Studio

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 933734470.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9. La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc
Distribución Tiendas Especializadas
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

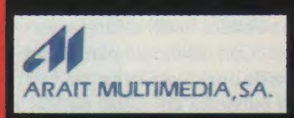
Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

ÍNDICE

SPECIAL THANKS TO



















NOTICIAS

ANIME

Selecta Visión está preparando una interesante serie de novedades para los próximos meses. Ya son seguros los lanzamientos el 6 de febrero del tercer DVD de **Cowboy Bebop** y del tercer volumen de **Golden Boy** en DVD y VHS, y el 3 de abril del cuarto DVD de las aventuras de *Spike* y *Faye*.

Además nos han adelantado sus lanzamientos para los meses siguientes: el 15 de mayo verá la luz **Excel Saga** volumen 1 en DVD y VHS (al final se han retrasado, por lo que nosotros también retrasamos nuestro artículo al respecto), así como los primeros volúmenes en DVD de **Trigun** y **Escaflowne** y el quinto DVD de **Cowboy Bebop**. El 5 de junio les seguirán los volúmenes 1 de **Boogie Pop Phantom** y **Furikuri**, de Gainax, ambos en DVD y VHS, y de **Harlock Saga**, este último sólo en DVD.

En sus planes para el resto del año destacan la edición de **Brain Powerd**, **Gasaraki**, **Outlaw Stars** (a partir de septiembre) e **Inuyasha** (aún sin fecha), así como la edición en DVD de cosas que ya han sacado en VHS, como **Daiguard** y las películas de **Mazinger**.

También prosiguen su edición de mangas. A finales de febrero, junto al tercer tomo de **Mazinger Z**, saldrá el primero de **Excel Saga**, obra de *Koishi Rikudo*, que en principio tendrá periodicidad mensual. Y aunque aún no está confirmado del todo, parece que por el Salón del Cómic podremos disfrutar del manga de **Gasaraki**, dibujado por *Meimu*.

MANGA

El mes pasado os adelantábamos las novedades de Planeta Salón del Cómic en mayo pero ahora os las podemos ampliar.

Quartet Game, de *Wataru Yoshizumi* (**Marmalade Boy**), será un tomo único autoconclusivo con cuatro historias cortas.

Kamikaze Kaito Jeanne, de *Arina Tanemura*, se publicará en su totalidad en 13 números en formato Biblioteca Manga de periodicidad mensual.

También se publicarán en su totalidad, dentro de la Biblioteca Pachinco, **Araragi Express**, de *Kaiji Kawaguchi*, y **Strain**, de *Buronson* y *Ryoichi Ikegami*. Serán 8 y 9 números respectivamente de periodicidad mensual.

X de *Clamp* regresará como serie abierta mensual, empezando en el número 6 donde se quedó la edición anterior y al mismo precio.

Dentro de la Colección Trazado (donde ya se publicó **Adolf**) aparecerá **Buda**, también del maestro *Osamu Tezuka*, en tomos de entre 272 y 360 páginas, a 12 euros.

Y no podía faltar a la cita el tomo anual de **Bastard!!**. Será el 22 y tendrá 192 páginas al precio de siempre.

ANIME

.hack (dot hack) es una serie que se estrenará próximamente y parece que es un proyecto que apunt alto. Con diseño de personajes de *Yoshiyuki Sadamoto* (**Evangelion**, **Nadia**) y guión de *Ito Kazunor* (**Patlabor**), verá la luz también como videojuego para PlayStation desarrollado por Cyberconnect2. Se publicará en cuatro partes, la primera de las cuales verá la luz en junio y las siguientes a razón de una cada tres meses. La primera parte saldrá la venta por 3800 ¥ solo o por 5800¥ junto al primer DVD de la serie de TV. Su versión manga empezó a publicarse en la revista Shonen Ace de Kadokaw el pasado mes de octubre.



Chobits será la próxima serie de *Clamp* que saltará a la pequeña pantalla. Empezará a emitirse en la temporada de primavera en horario de madrugada debido a su componente "picantillo".
Chobits es una obra diferente del *Clamp* al que estamos acostumbrados. Es un shonen, no un shojo, que comienza cuando *Hideki*, un estudiante universitario normal y corriente, se encuentra con un robot con forma de chica tirada en la basura. Se la lleva a casa pero, después de encenderla, se da cuenta de que no tiene sistema operativo instalado, por lo que sólo puede decir "Chi" (que se convierte en su nombre) e imitar lo que le rodea, acabando como la Fábrica la trajo al mundo con pasmosa regularidad. Pero es que resulta que Chi no es una robot normal, sino una de los legendarios Chobits...





Otros proyectos que verán la luz en la TV japonesa en los próximos meses son **Rizerumain**, que sigue en la estela de series con chica mona y chico tonto; **Piano**, con diseños de *Kosuke Fujishima* (**Aa Megamisama**); la hace tiempo anunciada **Tenchi Muyo! GXP**, la esperada continuación de la saga; así como **Princess Tutu**, una obra sobre ballet de los creadores de **Mahou Tsukaitai!** que tiene muy buena pinta.
Los fans de las chicas-charat tendrán también una nueva entrega de **Digi Charat** y además se estrenará **Pitaten**, obra de la misma autora, *Koge Tonba*. **Pitaten** debutará el 7 de abril TV Tokyo Channel, dirigida por *Toshifumi Kawase y Yuzo Sato*, con diseños de personajes de *Hisashi Sakai*.

La gran pantalla no se queda a la zaga. En febrero se estrenará la versión para cine de **Turn-A Gundam**, la última encarnación de la saga robótica, mientras que a finales de marzo los fans japoneses podrán disfrutar de la esperada **WXIII Patlabor The Movie 3**. A principios de primavera será **Ex-driver** de *Kosuke Fujishima* la que dé el salto a la gran pantalla mientras que, siguiendo con la tradición de los últimos años, en mayo se estrenará **Meitantei Conan Baker-gai no bourei** (Detective Conan El Fantasma de la calle Baker), que llevará a *Conan* al corazón del nacimiento de su ídolo, *Sherlock Holmes*, y a resolver un caso con raíces en el siglo XIX. Historia original de *Gosho Aoyama*.











Pokémon tampoco se queda atrás y el 13 de julio se estrenará la quinta película de la serie, titulada **Pocket Monsters: Mizu no miyako no mamorigami Rateiasu to Rateiosu** (El dios guardián de la ciudad del agua *Rateiasu y Rateiosu*). *Rateiasu* (el azul, que mide 2 metros) y *Rateiosu* (el rojo, que mide 1.4 metros) son dos nuevos Pokémon-pájaro que están muy unidos. Como es habitual también, irá acompañada de un cortometraje de *Pikachu*, **Pika-Pika Hoshizora Camp** (El cielo estrellado del campo Pika-Pika), que introducirá también un nuevo Pokémon, *Soonano* (o Baby Wobbuffet), un alegre Pokémon que no sé describir más que como una cosa azul de medio metro de alto. *Kunihiko Yuyama* repite como director.



NOTICIAS

VARIOS



El mes pasado os anunciábamos que dos coproducciones japonesas están en la lista de nominadas a los Oscars en la recién creada categoría de Mejor Película de Animación. Poco después se supo que una película de anime también había sido seleccionada tras solucionar sus problemas burocráticos. Se trata de la aclamada **Vampire Hunter D: Bloodlust**, coproducida por Madhouse y la americana Urban Vision. Continuación de la película editada aquí hace unos años, **Vampire Hunter D: Bloodlust** comienza cuando el cruel vampiro *Meier Link* captura a la joven *Charlotte Elbourne*, hija de una acaudalada familia la cual ofrece una importante recompensa por su rescate. Detrás de esta recompensa están el misterioso *D*, hijo de un vampiro y una mujer humana, paria por su sangre mezclada pero respetado por su poder, y los hermanos *Markus*, un equipo de cinco caza-recompensas profesionales con armamento de última generación.
Perseguidores y perseguidos se embarcan en una carrera mortal, pero un tenebroso poder ha estado manipulando sus actos desde la sombra, llevándolos a una escalofriante trampa de la que puede ser que ninguno salga con vida.
Cabe recordar que las otras candidatas al Oscar en esto nuevo galardón son: **Final Fantasy: La Fuerza Interior, Prince Of Light**, **Monstruos S.A.**, **Shrek**, **Osmosis Jones**, **The Trumpet of the Swan**, **Waking Life**, **Jimmy Neutron: Boy Genius** y **Marco Polo: Return to Xanadu**.

Andrómeda
http//www.mangaes.com



Al igual que el año pasado, Ficomic (la entidad que organiza los salones del Cómic y Manga de Barcelona) ha empezado a repartir los folletos para los cuatro premios de votación popular. Esto es, que se supone que son los aficionados mediante sus votos quienes eligen a los mejores en esas categorías (en la de mejor publicación sobre cómic evidentemente entran las de manga, recordemos que se refiere a todo tipo de cómic). Son premios muy controvertidos, y es sospechoso que el manga rara vez aparezca en casi ningún campo, pero nosotros os ofrecemos el cupón para que podáis votar y dichos premios sean lo más parecidos a vuestros gustos y por tanto a la realidad posible. Podéis bien fotocopiar este cupón y enviarlo a la dirección indicada o bien directamente votar por e-mail.

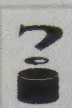
El mundo digital parece que usa pilas de las del conejito porque ya se ha anunciado la cuarta serie. Titulada **Digimon Frontier**, debutará el 7 de abril en la televisión japonesa. Esta vez no hay chicos y digimones, sino que los cinco protagonistas (cuatro chicos y una chica) se transforman ellos mismos en digimones escaneando, según parece, unas cartas con sus dispositivos. Ellos son *Takuya Kanbara* (el típico prota), *Kouji Minamoto* (un solitario), *Junpei Shibayama* (un chico amable y gordito), *Izumi Orimoto* (la única chica, que solía vivir en Italia) y *Nagami Yuuki* (experto en ordenadores). Más info sobre **Digimon** en nuestra sección de esclusivas.



Durante el Nouvelles Images du Japon Film Festival celebrado en Francia, donde se estrenó **Sen to Chihiro no Kamikakushi**, su creador *Hayao Miyazaki* fue premiado con el rango de Oficial de las Artes y las Letras de el Gobierno de Francia (un grado por debajo de Caballero), así como con la medalla de la ciudad de París. Este premio es un reconocimiento de su trabajo, en palabras de *David Kessek*, director de el Centro Nacional de Cinematografía.



Se acercan fechas interesantes en cuestión de eventos, y es que antes del famoso Salón del Cómic de Barcelona (del 9 al 12 de mayo) se celebran los salones del manga de Madrid, del cómic de Granada y de nuevo del manga de Jerez (y eso si no nos dejamos alguno porque todavía no nos hayan avisado).
Os informamos al detalle en nuestra sección de exclusivas (y casi con toda seguridad también incluiremos información en el CD pues si no no cabrá todo).



20º SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA
Del 9 al 12 de mayo del 2002 - Estación de Francia



VOTACIONES PREMIOS SALÓN DEL CÓMIC

Mejor manga publicado en España 2001 ______________________

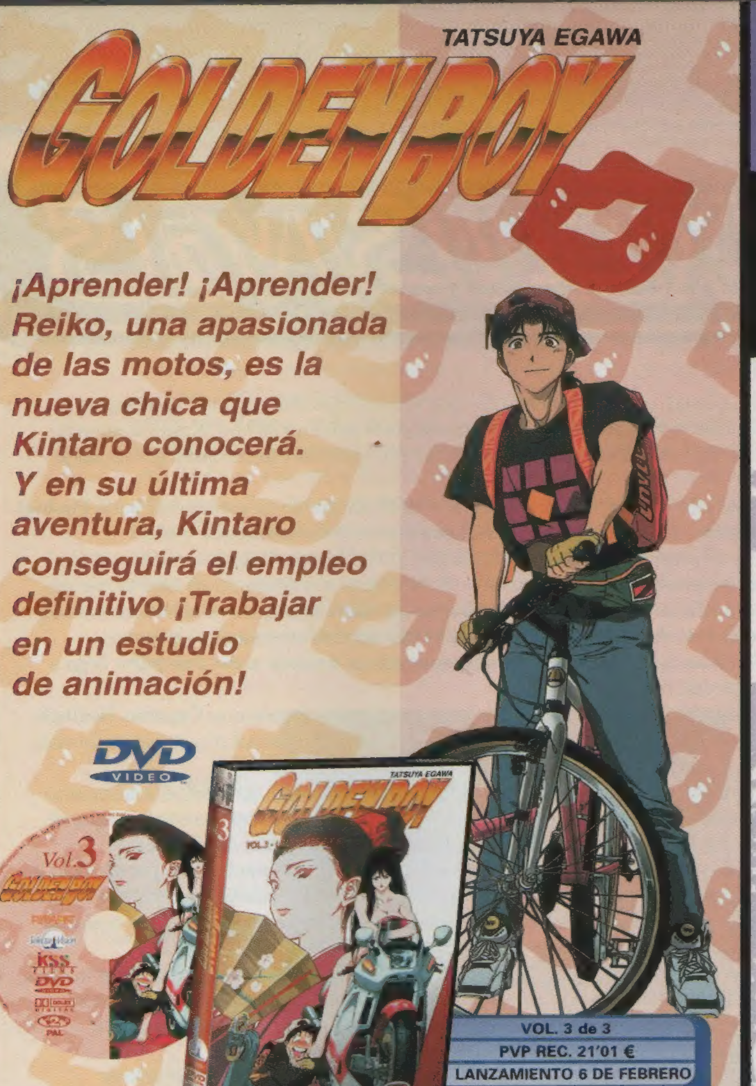
Mejor cómic de superhéroes publicado en España 2001 ______________________

Mejor cómic erótico publicado en España 2001 ______________________

Mejor publicación española de información de cómic 2001 ______________________

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO.
ENVÍA TUS VOTACIONES ANTES DEL 31 DE MARZO DEL 2002:
Ficomic. Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona
Fax: 93 301 52 26 e-mail: ficomic@retemail.es

NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:



¡Aprender! ¡Aprender! Reiko, una apasionada de las motos, es la nueva chica que Kintaro conocerá. Y en su última aventura, Kintaro conseguirá el empleo definitivo ¡Trabajar en un estudio de animación!

VOL. 3 de 3
PVP REC. 21'01 €
LANZAMIENTO 6 DE FEBRERO

COWBOY BEBOP



UN CAZARRECOMPENSAS... ESTELAR

Spike deberá enfrentarse a su pasado...
Su antiguo compañero y mejor amigo, el asesino Vicious, continúa con su espiral de violencia con el objetivo de liderar la organización criminal de los dragones rojos.



VOL. 3 de 6
PVP REC. 21'01 €
LANZAMIENTO 6 DE FEBRERO

¡CUANDO LOS MECHAS TIENEN ALMA!

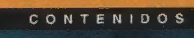
NEON GENESIS EVANGELION

VOL. 1 de 6
PVP REC. 21'01 €
YA A LA VENTA



VOL. 2 de 6
PVP REC. 21'01 €
YA A LA VENTA

¡...COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO!



CONTENIDOS

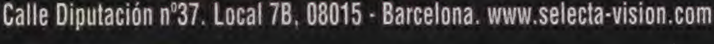
Genesis
Idiomas / Subtítulos
Selección de capítulos
Bonus(Nerv Files)-------------Staff
For your eyes only
Project E

VOL. 3 de 6
PVP REC. 21'01 €
YA A LA VENTA







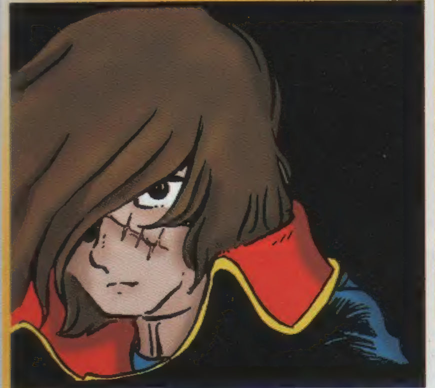


SELECTAVISION s.l./DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa).

DYNAMIC IBERIA

EXCLUSIVAS

Noticias hay muchas, y es innegable que todas las revistas bebemos más o menos de las mismas fuentes (aunque algunos damos más importancia a lo nacional y a las empresas españolas mientras otros se la dan a la info que viene en páginas web extranjeras). Sin embargo, es un hecho que no todas las revistas son iguales, y eso es algo que sabe todo el mundo, empezando por los lectores y terminando por las propias empresas y editoriales. Y como las que más éxito en general tienen son las de ARES Informática (siendo ésta que tenéis entre las manos la más vendida de España), las editoriales de cuando en cuando nos ofrecen a nosotros información en exclusiva, sabiendo que así todo el mundo se va a enterar. Así pues, inauguramos la sección de noticias exclusivas, en la que tendréis información que SÓLO podréis encontrar aquí (hasta que las demás nos copien la info o nosotros mismos la publiquemos en algún foro, claro). Cabe destacar que será información confirmada y segura que nos pasarán en primicia las propias empresas y editoriales, nada de rumores (quizá alguna vez se filtre algo, pero rara vez encontraréis confirmación oficial hasta que no se publique aquí). Sin más preámbulos, ¡vamos allá!



Empezamos con Glénat, con una información que por sólo dos días no pudo aparecer en el número 24 (malditas fechas de entrega...). Ahora algunos datos ya se han filtrado a algunos foros, pero como digo no habrá confirmación oficial por parte de Glénat hasta que no salga esta revista.

Para empezar este mismo mes de marzo podremos disfrutar por fin de la muy solicitada **Fushigi Yugi**, de *Yuu Watase*. 18 tomos tipo **C. C. Sakura** (con sobrecubierta) que saldrán mensualmente a un precio que rondará el típico de 1200 pelas que habían venido teniendo, aunque a día de hoy no saben si se quedará en 7,2 euros o se redondeará de alguna manera (eso sí, si se redondea será a la baja, Glénat os anuncia desde aquí que NO subirá los precios, algo más que digno de alabanza ahora que todo el mundo está redondeando a la alza). Tenemos ya el artículo preparado, aunque nos esperaremos un poco a ver si el anime llega a algún canal de televisión.

En abril nos encontraremos en las estanterías nada más y nada menos que **Capitán Harlock**, del legendario *Leiji Matsumoto*. Serán 5 tomos de periodicidad mensual con el mismo formato y precio que los ya mencionados de **Sakura**.

Y para mayo, probablemente para el Salón del Cómic de Barcelona, tendremos una sorpresa inesperada: El vampiro que ríe, de Suehiro Maruo. Un manga que rompe con todo lo que se estaba editando y que supone otra nueva apuesta arriesgada por parte de Glénat.

Y tienen más cosas en marcha (sobre todo para el Salón y más adelante), como por ejemplo la publicación de Bronze en principio para el Salón del Manga de Barcelona, pero para la mayoría de proyectos todavía no tienen contratos y no sería prudente adelantar nada así (en cualquier caso, os tendremos debida y puntualmente informados).

Pasando a la información más "típica" y que seguramente sí podréis encontrar en otros medios, en marzo tendremos también las correspondientes entregas de sus series en curso, a saber:

DRAGON HEAD Nº 6 (de 10), de *Minetaro Mochizuki*. Colección Manga para Adultos. 220 páginas a 1400 Ptas. / 8,4 €. MENSUAL

LOVE HINA Nº 3 (de 14), de *Ken Akamatsu*. Colección Shonen Manga. 186 páginas A 1200 Ptas. / 7,21 €. MENSUAL

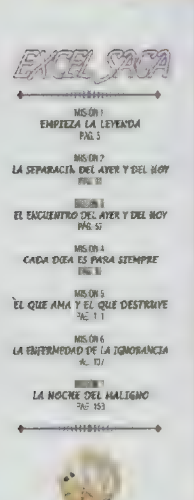
RANMA 1/2 Nº 6 y Nº 23 (de 38), de *Rumiko Takahashi*. Colección Shonen Manga. 186 páginas a 1200 Ptas. / 7,21 €. MENSUAL

SAINT SEIYA (**LOS CABALLEROS DEL ZODIACO**) Nº 6 y Nº 24 (de 28), de *Masami Kurumada*. Colección Shonen Manga. 186 páginas a 1200 Ptas. / 7,21 €. MENSUAL

CARDCAPTOR SAKURA Nº 10 (de 12), de *CLAMP*. Colección Shojo Manga. 186 páginas a 1200 Ptas. / 7,21 €. MENSUAL

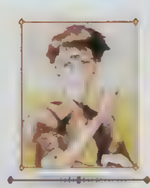


Vamos con Selecta Visión, que también tiene jugosas y exclusivas novedades. Para empezar nos piden que por favor digamos muy clarito que NO hay ningún problema en la edición de **Evangelion** en DVD, es sólo que hacer un DVD no es tan sencillo como hacer un VHS, y por eso tardan más. Sí que es cierto que el número 4 se ha retrasado un poco, pero el motivo real es mejor que no se sepa (creednos, es mejor así), y advierten que el 5 también se retrasará un poco, esta vez porque quieren que realmente sea un DVD alucinante, y conseguir todos los extras que quieren meter llevará su tiempo (eso sí, el resultado seguro que merece la pena la espera).
Sobre **Inu Yasha**, están tardando tanto primero porque quieren hacerlo bien, y para ello no hay que precipitarse. Y claro, también está el hecho de que... tachán tachán... quieren que se emita por televisión. Pero no por cualquier canal, sino por uno nacional. Eso quizá lleve su tiempo, pero seguro que acabamos disfrutando de la afamada serie de *Rumiko Takahashi* en un canal que todos los españoles tengamos (porque recibir ofertas ya han recibido, pero no demasiado interesantes).
Por último, pero no por ello menos importante sino más bien al contrario, la primicia bomba: Van a reeditar sus series en packs realmente asequibles. Y cuando digo realmente asequibles, quiero decir realmente asequibles, estoy hablando de series de 26 episodios completas en una caja como la de **Evangelion** por unas 10.000 pelas (sobre 65 €, precios orientativos aún sin confirmar y sujetos a muchos cambios). Así, pronto podremos conseguir enteras en un pack VHS las series de **Cowboy Bebop**, **Escaflowne**, **Mazinger Z** y **Great Mazinger** (las 6 pelis), **Arc the Lad** y **Serial Experiments Lain**. Y a muy buen precio, esto sí que es poner las cosas fáciles...








KOSHI RIKDO


Llega el turno de los eventos, que en estas fechas son realmente muy numerosos. Antes de nada decir que se incluirá información extra en el CD, pues aquí no nos cabría toda la info sobre los mismos.
El primero y urgente (esperemos que la revista salga a tiempo) es **ExpoManga** en Madrid, un salón exclusivamente dedicado al manga que se celebrará los días 22, 23 y 24 de febrero en el Hotel Puerta de Toledo de Madrid. Contará con diversas actividades como cosplay, concurso de karaoke (ambos presentados por *Lázaro Muñoz*), proyecciones (**Excel Saga, Nazca, Noir, X, Inu Yasha, Cowboy Bebop the Movie** y un largo etcétera), mesas redondas, presentaciones, bar japonés, exposición de **Kimagure Orange Road**,concurso de ilustraciones, concurso de chingokuhs, concurso de videoclips... También se intentaba traer a *Gosho Aoyama*, pero a día de hoy todo parece indicar que no vendrá. Eso sí, está casi confirmada la realización de una videoconferencia abierta nada más y nada menos que con el creador de **Pokémon**. Tenéis el programa completo en el CD.
El siguiente es el **Salón del Cómic de Granada**, del 14 al 17 de marzo en dos carpas del Paseo del Salón de Granada. Aunque no exclusivamente dedicado al manga, contará con *Minetaro Mochizuki*, autor de **Dragon Head** (actualmente editada por Glénat con bastante éxito además), razón por la que habrá una exposición dedicada al mismo. Pero claro, hay mucho más, como autores de la talla de *Peter Bagge, Eric Reynols, Jesús Merino, Carlos Pacheco, Migueanxo Prado, Mauro Entrialgo, Jesús Cuadrado* o *Enrique S. Abulí*, amén de otras exposiciones y actividades. Ah, claro, y que la entrada será gratuita. Incluimos en el CD el resto de información.
Por último, tenemos el **Salón Manga de Jerez**, uno de los que más ha sabido ganarse un nombre a pulso (y por méritos propios), y que en esta edición se celebrará los días 5, 6 y 7 de abril donde siempre, en IFECA. Como para este evento aún hay tiempo, resumiremos un poco, pues es de los más gordos. Así, se sabe que habrá proyecciones, cosplay, karaoke, demostraciones de artes marciales, mesas redondas, invitados, consigna (una gran idea), gymkhana, videojuegos, talleres, torneo Pokémon, discotaku (otra gran idea, y que el año pasado tuvo mucho pero mucho mucho éxito) y un largo etcétera (os incluimos la web en el CD para que veáis todo lo que ofrecen, pinchad en el + de la izquierda de la sección para ver más información al respecto). Como siempre, la entrada sigue siendo gratuita.



Ángeles, demonios... Se acerca el Apocalipsis

ANGEL SANCTUARY

La [illegible] MangaLine ha apostado por una [illegible] de calificar. Podríamos decir que solamente se [illegible] una obra de amores imposibles y sentimientos prohibidos: poblada de ángeles y demonios, donde nunca se sabe del todo quién es qué ni dónde anida el verdadero Mal. Aunque a ojos de todos está que se trata de una obra de fu[illegible] blasfemo y revulsivo, donde lo horrible [illegible] juega a ser simplemente hermoso y sensual, mientras lo hermoso en realidad esconde lo terrible y malvado. Todo ello acompañado de un verdadero espectáculo visual nacido de las manos de *Yuki Kaori*. Evidentemente, MangaLine ha apostado por **Angel Sanctuary**.

Para muchos, **Angel Sanctuary** se trata de una vulgar y [illegible] de **X**. En cambio, para otros es lo que **X** [illegible] y a lo que tal vez nunca llegará. Se [illegible] de falta originalidad, siendo [illegible] de muchas obras del arte en general, desde el [illegible] europeo hasta los poemas de "**los malditos de París**". No obstante, para los menos, **Angel Sanctuary** va [illegible] de toda comparación o reflejo, simplemente es una obra magnífica, fruto de la mente de una de las mejores y menos entendidas autoras del shojo actual, *Yuki Kaori*.

El Argumento

El argumento de **Angel Sanctuary** se extiende de forma densa y difícil de condensar en pocas líneas. A medida que avanza la trama, ésta se trenza continuamente con flashbacks y con historias ajenas al argumento principal en favor de los personajes secundarios, [illegible] de historias cada vez [illegible].

La historia empieza en [illegible] [illegible] *Kurai* su princesa y [illegible] despertar a *Alexiel*, pero, ¿quién es *Alex*[illegible] [illegible]oso ángel, *el Ángel* [illegible] no podía sufrir que éste "apreciara" m[illegible]no gemelo *Rosiel*, *el Angel Inorgánico*, que [illegible] que cuando *Dios* desapareció del [illegible] de crear *Alexiel* se rebeló y lideró [illegible] algunos ángeles sublevados contra [illegible] en el Cielo (y así de [illegible] su hermano). Y nosotros que habíamos creído hasta hoy que había sido *Lucifer*...

La rebelión fracasó y *Alexiel* fue capturada y juzgada. La pena a cumplir consistía en que mientras su cuerpo era guardado en una urna de cristal en el [illegible] su alma estaba condenada a reencarnarse una y otra vez, sufriendo siempre una muerte atroz.

La actual reencarnación del ángel es un estudiante japonés de 16 años: [illegible] al más puro estilo *Kamui* de **X** de *Clamp*. Cabe decir que fugarte de casa con tu hermana pequeña (llamada *Sara*) porque los dos estáis muy enamorados acarrea [illegible] de problemas más que [illegible].

[illegible] "**Angel Sanctuary**". Dicho [illegible] de quien lo usa para ser utilizada [illegible] *Rosiel*, con el fin [illegible] gobernarlo de [illegible] se enfrentan [illegible] [illegible] desplegando todo su poder y destruyendo la ciudad entera... ¿¿Es el fin?? No, sólo el principio de **Angel Sanctuary**.



Los arcos argumentales

La serie se divide en tan sólo seis partes:

Assiah (el Arco de la Tierra): tomos 1 a la mitad del 4.
Hades: tomos 4 hasta el principio del tomo 7.
Gehenna (el Arco del Infierno o Sheol): tomos 7 al 11.
Yetzirah (mundo de la Creación): tomos 11 al principio del 14.
Briah (mundo de la Formación): tomos 14 al 16.
Atsiluth (Matriz del mundo): del tomo 17 al 20.



Personajes

Setsuna Mudou: aunque es el Ángel Orgánico y debe alzarse contra la tiranía del Cielo de nuevo, sólo busca la manera de volver con *Sara* para ser felices.
Sara Modou: el amor de Setsuna, lo hará todo por él [illegible].
Rosiel: el Ángel Inorgánico y presunto malo de la historia está obsesionado con una promesa que no se cumplió y con un terrible secreto.
Sakuya Kira: [illegible] demonio, [illegible] mortal. ¿¿Os imagináis a *Lucifer* como delegado de clase??



¿Sabías que...esto me suena?

Cuando leemos algo referente a **Angel Sanctuary** o la propia obra, es fácil entender en un principio las críticas recibidas por las similitudes con otras historias. Mas si nos adentramos tanto en su lectura como en el contenido llegamos a entender cuan lejos está en realidad. No obstante, no hay que olvidar que si bien el universo de **Angel Sanctuary** ha sido creado por su autora, está sólidamente [illegible] judeocristiana de Occidente, es decir, la historia que todos conocemos de ángeles y demonios, de caídas y glorias. En la obra de *Kaori* se entrelazan sutilmente también la mitología hindú, la nórdica y la babilónica, básica esta [illegible] para entender los primeros trazos del imaginario judeocristiano.

Así, en el centro de este universo se encuentra la Tierra y por encima de ella, los siete niveles del Cielo y por debajo [illegible] Infierno. Estructura semejante a la que se puede leer en **La Divina Comedia de Dante Alighieri** o en las historias Chinas referentes al Ti-yu (Infierno).

Otro elemento a tener muy en cuenta en **Angel Sanctuary** es la forma que tienen tanto ángeles y demonios. Por definición estos espíritus son de materia in[illegible] y etérea. Pues bien, en **Angel Sanctuary** los ángeles se dividen en dos grupos: aquellos que tienen un cuerpo y por tanto sexo y los que ni una cosa ni la otra, puramente espíritus servidores. La cuestión del sexo en los ángeles se ha [illegible] haceros con alguno de los **Testamentos Apócrifos**, más concretamente con **El libro de Enoc**). Por otra parte, tanto la jerarquía como los nombres de ángeles y demonios [illegible] *Kaori*, y así encontramos fie[illegible] angelical: Serafines, Querubines, Tronos, Dominaciones, Guardianes, Arcángeles y finalmente Ángeles. Y en cuanto a los nombres de los lugartenientes de *Lucifel (Lucifer)* se respetan tanto a *Belial (Baal o Bel)* como a *Astaroth* y *Lilith* entre otros.



Por último, cab[illegible] referencias [illegible] **Paradise Lost** [illegible] Milton, [illegible] épica la creación del mundo se centra en la historia del gran héroe del relato [illegible] (Satanás). [illegible] referencias [illegible] William Blake [illegible] **Urizen** o **Libro de Los**, **El Canto de Los**, donde revisa



el mito de la Creación y de la Caída situándola en otro universo. Finalmente, debemos adentrarnos en el universo simbolista de los "**Malditos de Paris**" del siglo XIX, y más concretamente en la figura de *C. Baudelaire*, autor de **Las Flores del Mal**, y en su serie **Rebelión** donde encontramos las famosas **Letanías a Satanás**. Destacar también la clara influencia en la figura de *Mad Hatter/Belial* de **Alicia en el País de las Maravillas**: Feliz, feliz, feliz Aniversario... ¿Quieres una taza de te?

Animemos un poco la cosa

De **Angel Sanctuary** existen tres OVAS producidas por Bandai Visual que aparecieron entre Agosto de 1999 y Febrero del 2000.

Estas OVAS adaptan los tres primeros volúmenes de la historia, aunque tal y como están estructuradas parece que la intención era realizar una serie de animación. La verdad es que dichas OVAS cuentan con una animación correcta y unos buenos diseños de personajes, pero el hecho de adaptar sólo los tres primeros volúmenes de una serie tan compleja como **Angel Sanctuary** le quita valor narrativo. De momento nosotros seguiremos esperando la continuación de las OVAS, porque la verdad es que saben a poco.

Yuki Kaori

Corría el año 1987 cuando *Yuki Kaori* quedó semifinalista en un concurso organizado por la revista [illegible] con un manga de 24 páginas. [illegible] de aquí, ha tenido una incesante carre[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] a sabido captar [illegible] dos a este movimiento [illegible] de la que ella [illegible] fervorosa admiradora, además de regalarnos unos diseños de persona[illegible] espectaculares y muy [illegible]



¿Pero qué ha hecho esta buena mujer?

Si os gusta **Angel Sanctuary**, tenéis una buena lista de títulos que pedir. De especial interés es la serie **Comte Cain**, en la que sigue trabajando en la actualidad.

1992 - Wasurerareta Jurietto (de la serie Co[illegible]

1993 - Zankoku na Dowa tachi 1 vol. .

1993 - Sareki Ohkoku 1 vol.

1993 - Shonen no fukasuru oto (de la serie Comte Cain 2) 1 vol.

1994 - Kafka (de la serie Comte Cain 3) 1 vol

1994 - Akai Hitsuji no Kokuin (de la serie Comte Cain 4) 2 vols.

1995-2000 - Tenshi Kinryuku (Angel Sanctuary) 20 vols.

1996 - Kaine 1 vol

1996 - Die to Live no Endorphine 1 vol

1998 - Shonen Zanzo (Boy's Next Door) 1vol

2001 Neji 1 vol

2001 - Ludwig Kakumei

2001 - Gold Child (de la serie Comte Cain) en publicación.

Resumiendo

Visto lo visto, creo que en lugar de hacer una valoración final vamos a recomendar ir a la tienda y comprar un ejem[illegible] está a la venta), pues el mejor juicio es, [illegible] el propio.

Genís y **Clara** de Misión Tokyo

[illegible] ^_^)



DRAGON QUEST

LAS AVENTURAS DE FLY

A más de uno le habrá dado un ataque de nostalgia al ver nuestra portada de este mes. No es para menos. Sin duda, es uno de esas series que despiertan grandes pasiones entre muchos aficionados, y uno de los clásicos en nuestro país. Aprovechando que el canal autonómico catalán la ha recuperado, vamos a hablar de todo el fenómeno que hay detrás de este título.

El ¿sucesor? de Son Goku

Las Aventuras de Fly fue una serie presentada -hace bastantes años, allá por el 93- en algunos canales autonómicos de España como la sucesora de **Dragon Ball**, una idea que, sin duda, no se cumplió. No es de extrañar que se nos presentase con esa intención, ya que tiene algunos puntos en común con la serie animada de más éxito de nuestro país, a saber: un personaje protagonista poderoso que, a pesar de todo, sufre y es humano como el que más; personajes carismáticos que se hacen querer; magia; acción; aventura... Ahí es nada. Por si fuera poco, encima tenemos una serie de la Toei Animation excelentemente realizada, un buen diseño de personajes, una excelente banda sonora que consigue transmitir la idea general de la serie... y un argumento simple, pero efectivo amén de adictivo. Lo dicho, que no tuvo el éxito de **Dragon Ball**, pero que empuje no le faltó: se publicaron entrevistas con los autores incluso en revistas de TV nacionales (aprovechando que nos visitaron en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona), lo cual nos hace recordar lo mucho que han cambiado las cosas... No es de extrañar que Planeta DeAgostini se animase a editar el cómic original de la serie aprovechando el boom: 48 páginas quincenales, que pasaron a ser mensuales al ir perdiendo tirón el fenómeno que se inició con la emisión de la serie de televisión.

La versión televisiva es bastante breve, a pesar de que aparentemente tuvo buena aceptación en Japón, y la historia queda muy colgada, amén de que tampoco fue uno de los títulos más vendidos de Planeta (¿y cuál lo ha sido?, pregúntome yo angustiado), quedando cerrada en el número 50 (es decir, publicados los primeros 13 volúmenes japoneses). Y lo que es más, por ironías de la vida, se cortó apenas acabábamos de leer lo que sucedía en los últimos episodios de la serie de TV.



Los orígenes del héroe, sus creadores y demás

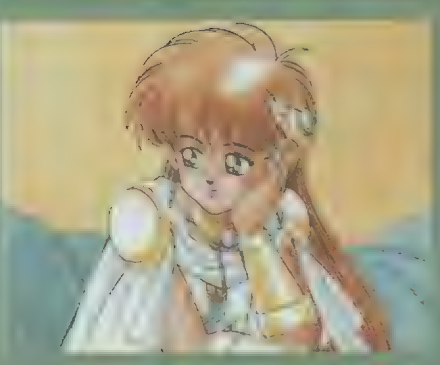


Dragon Quest: Dai no daibôken (**La búsqueda del dragón: Las aventuras de Dai** en su correcta traducción) es el título original de la serie. El "**Dragon Quest**" de la versión de Planeta se perdió en favor de una mayor afinidad con la versión española del anime, aparte de la existencia de problemas con la productora del videojuego, Enix, por la cual el producto no podía salir de Japón con el nombre **Dragon Quest**.

DQ: Las Aventuras de Fly comenzó a editarse en 1990 dentro de las páginas del Shônen Jump, una de esas revistas míticas de la historia del manga (donde se publicaron series como **Dragon Ball**, **Video Girl Ai**, **One Piece**, **KOR**). La serie finalizó en 1997 con 37 tomos recopilatorios a sus espaldas, lo que dice mucho del éxito de la misma, y lo cual provocó que el Jump perdiese, una vez más, bastante tirón, ya que apenas dos años antes había perdido otro pilar fundamental: **Dragon Ball**.

Las Aventuras de Fly, están basadas en la más que popular saga (en Japón, claro) de videojuegos **Dragon Quest** (de la que hablaremos con mayor profundidad más adelante), aunque más que basada, se podría decir que inspirada y poco más: apenas aprovechó algunos diseños de personajes de la misma, ciertos conceptos y poco más. Los tres primeros capítulos de la saga de videojuegos son los que sirven de soporte a *Fly* y sus amigos, pasando al poco tiempo a ser una serie de televisión (dirigida por *Noburaka Nishisawa*, y se dice que algunos episodios por el célebre *Rin Taro*... aunque nos ha sido imposible confirmarlo) y con bastante fortuna: fue animada por Toei Animation, los responsables de macro-éxitos como **Dragon Ball**, **Sailor Moon** o **Capitán Harlock**, y produciendo una serie de 46 capítulos de 25 minutos cada uno; su emisión comenzó en el 91, y finalizó al año siguiente. Y sí, no le deis más vueltas: la serie fue cortada en Japón, de ahí que el final sea tan abierto aunque no coincida con el manga al 100% (donde *Fly* no termina de recuperar la memoria hasta algo más adelante, y en el anime sí), pero se desconocen los auténticos motivos por los que se canceló la





serie. No quiero dejar de mencionar que el diseño de personajes de los juegos corrió a cargo de *Akira Toriyama* (sí, el conocido autor de **Dragon Ball**, **Dr.Slump**, **Cowa!**, etc.).

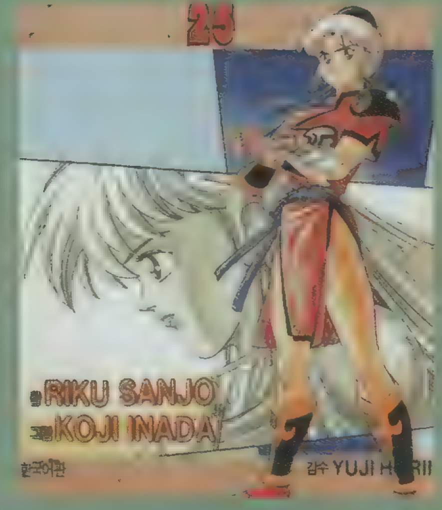
Los padres del invento se llaman *Koji Inada* y *Riku Sanjô* (con *Yuji Horii* supervisando el producto, que para eso es el guionista original del juego), el primero se ocupó del dibujo (su estilo es claro, nada confuso, mejora con cada tomo, y hace un uso muy bueno de las tramas) y el segundo del guión. Estos autores no se prodigan casi nada, para qué vamos a engañarnos, después de un arduo (es un decir) trabajo de investigación, hemos descubierto a *Sanjô* en obras como **Guyver** o como el guionista de **Ephemeral Fantasia**, un RPG para la Playstation 2. Y en cuanto a *Inada*... no hemos encontrado información disponible sobre el resto de su obra. No parecen haber alcanzado excesivo éxito estos autores a pesar del tamaño de su única obra.

Por cierto, en espera de que esta serie sea reeditada en español (eso quisiera más de uno), recordaros que ha sido editada en Francia por J'ai Lu íntegramente en un formato exacto a los recopilatorios japoneses, con el título de **Fly** (de hecho, la versión española del anime, partió de la francesa, de ahí que tuviésemos ese horrible opening en francés y ese cambio de nombres). En Italia también fue editada, y con el nombre de **Dai la grande aventura**. Si buscáis los videojuegos, no os olvidéis de que en Estados Unidos, supongo que por los mismos problemas de licencia a los que hemos hecho referencia antes, esta saga lleva el nombre de **Dragon Warrior**.

Las verdaderas aventuras de Fly

Una vez puestos en faena, procedemos a comentar de qué trata esta serie, que es en definitiva lo que interesa. A partir de aquí, mucho cuidado, puesto que desvelaré conceptos de la misma, pero no me extenderé demasiado, ya que tampoco es cuestión de destriparlo todo.

En tiempos inmemoriales, existían tres clases de habitantes: los humanos, los dragones y los magos; con el fin de evitar que hubiese conflictos entre ellos, los dioses de cada especie crearon a un ser denominado: "Caballero del Dragón".



La historia comienza años después de que El Gran Mago Negro *Hadler*, quien dominaba la Tierra, fuese derrotado por un caballero, que acompañado de una sacerdotisa y un caballero, trajeron la paz a la Tierra. Un niño de 12 años de edad, *Fly*, vive en la isla de Demurin, junto a su "abuelo" *Blas* y a otros monstruos de naturaleza pacífica, como *Gome*, un *Slime*. *Fly* está empeñado en querer ser caballero y emular al héroe que años atrás derrotó a *Hadler*, aunque a su abuelo le gustaría que se convirtiese en un buen hechicero.

Al principio de la historia, hace aparición en la isla un grupo de falsos caballeros que buscan a un Golden Metal Slime, que no es otro que *Gome*, y consiguen robarlo, ofreciéndoselo al Rey de Lomos. *Fly* consigue ridiculizar a los falsos caballeros y recupera a *Gome*, con lo que consigue los favores del Rey de Lomos.

Pronto vemos la llegada de *Leona*, la única heredera del reino de Papunika, quien informada por el Rey de Lomos llega a la isla con el fin de conocer a *Fly*, y participar en un ritual, en el cual es engañada por los sabios que la acompañan. Debido a su furia, aparece en *Fly* una señal con forma de dragón en su frente, gracias a lo cual es capaz de hacer hechizos sin ninguna dificultad y de adquirir poderes fuera del alcance de un humano. *Fly* derrota a los sabios y se hace muy amigo de la princesa, quien le regala una espada.

Más visitas: aparecen *Iván* y *Pop*, un caballero y su discípulo. El primero imparte clases a *Fly* sobre su técnica, lecciones que son interrumpidas por la aparición de *Hadler*, el Mago Negro, que por lo visto fue vencido por *Iván* (que resulta ser el legendario caballero). *Iván* muere en el encuentro, y *Fly* con la Señal del Dragón consigue herir a *Hadler*, quien le jura venganza. *Hadler* ha sido resucitado por El Nuevo Gran Mago Negro *Baan*, relegándose *Hadler* al puesto de General del mismo. El ejército de *Baan* está formado por seis divisiones, a saber: Las Bestias, Los Inmortales, Los Magos del Fuego y el Hielo, Los Súper Dragones, Los Fantasmas y Las Sombras Mágicas. Cada una con su correspondiente jefe.

Fly y *Pop* deciden irse de la isla de Demurin (con *Gome* de polizón). Vengarán a su maestro y acabarán con *Hadler*. Pronto conocen a *Mam*, otra discípula de *Iván*, una guerrero-sacerdotisa que les acompañará en su expedición. El primer enemigo al que vencerán *Fly* y sus amigos será *Krokodin*, el jefe de la división de Las Bestias, quien se pasará tarde o temprano al bando de *Fly* y sus amigos, a pesar de perder la visión de un ojo en la batalla contra los mismos.

Hiunkeru es el siguiente en aparecer, se trata de un antiguo discípulo de *Iván* (aunque lo odia por creerle responsable de la muerte de su padre) y jefe de la división de los Inmortales; acompañado de una armadura, pondrá las cosas difíciles a *Fly* y compañía. Pero gracias al ensayo de una nueva técnica, el *Raiden*, y a la investigación de *Mam* (quien le dice que *Iván* no es el responsable de la muerte de su padre, sino *Hadler*), conseguirán vencerle, y también se pasará a su bando.

La serie no deja de ser como un videojuego donde vas acabando con los



enemigos que van apareciendo, y exterminas al jefe de todos ellos... pero con suficientes matices como para que la historia tenga interés: *Fly* se sentirá rechazado por los seres humanos, quienes se sienten intimidados por la magnitud de su poder cuando surge la Señal del Dragón en su frente, y por ello investigará en su pasado y en si es realmente o no un Caballero del Dragón.

Para finalizar comentaremos que *Fly* es el fruto del amor entre *Barán* (no confundir *Barán* con *Baan*, el Gran Mago Negro) y una humana, siendo *Barán* el legendario Caballero del Dragón, y siendo *Dino* el nombre real de *Fly*. No quiero olvidarme de mencionar el hecho de que *Barán* es el jefe de la división de los Súper Dragones, y que su odio hacia los humanos se debe al rechazo que sintió cuando era joven, siendo asesinada su mujer en defensa de *Barán*.

Los protagonistas

Entre paréntesis tenéis el nombre original de cada personaje.

Fly (*Dai*): el protagonista indiscutible de la historia. Inicialmente es un niño que vive en la isla de Verlin/Derlín (Demurin en el original), donde habitan otros monstruos de naturaleza pacífica, entre ellos "su abuelo" *Blas*, quien le adoptó cuando se encontró un barco que naufragó a orillas de la isla con *Fly* dentro cuando sólo era un bebé. A pesar de que *Blas* le intenta inculcar su sabiduría como hechicero, *Fly* no tiene la suficiente capacidad, y decide convertirse en un caballero (nota: en la versión televisiva española, a los caballeros se les denomina Valientes). Gracias a las enseñanzas de su maestro *Iván*, *Fly* depura su técnica.

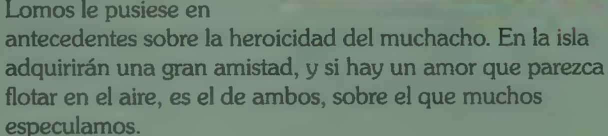
Debido a la muerte de *Iván*, y acompañado de sus discípulos *Pop* y *Mam*, deciden vengarlo y acabar con el general *Hadler* y con El Gran Mago Negro *Baan*. Curiosamente, *Fly* tiene la cualidad de que, en condiciones extremas y de máxima furia, pierde la consciencia y le surge en la frente una extraña señal con forma de Dragón, ortorgándole unos poderes y una fuerza incomparables: *Fly* parece ser un Caballero del Dragón, un ser del que sólo se habían escuchado leyendas sobre su existencia.

Iván (*Aban*): maestro de *Fly*, *Mam*, *Pop* y *Hyunkeru*. Es el legendario caballero que acabó con la vida de El Gran Mago Negro *Hadler*; su vida finaliza con la resurrección de *Hadler*. Aunque en la serie de anime no vuelve a aparecer, en el manga protagoniza una historia corta sobre su pasado, y aunque no lo parezca, su muerte no está tan clara...

Pop (*Poppu*): discípulo de *Iván* especializado en la magia. Es de un carácter bastante pasota, despreocupado, algo salido (un típico adolescente, en definitiva), como hechicero deja un poco que desear... pero gracias a *Fly*, comprende el verdadero significado de su existencia: consigue ser útil para sus compañeros, y decide superarse para conseguir la paz. Aunque no lo reconoce, le gusta *Mam*. Su especialidad son los conjuros de ataque de los grupos *Mera*, *Hiado* y *Gira*.



Leona: princesa del reino de Papunika. Conoce a *Fly* en una visita a su isla, después de que el Rey de Lomos le pusiese en



antecedentes sobre la heroicidad del muchacho. En la isla adquirirán una gran amistad, y si hay un amor que parezca flotar en el aire, es el de ambos, sobre el que muchos especulamos.

Sam (en la versión televisiva española) / *Mam* (según el manga de Planeta) (*Mam*): discípula de *Iván*. Su padre fue un guerrero y su madre una sacerdotisa (ambos ayudaron a *Iván* a acabar con *Hadler*), y debido a ello decide convertirse en una mezcla de sacerdotisa y guerrera, siendo incapaz de efectuar conjuros de ataque si no es ayudada por una pistola capaz de lanzar dichos conjuros, siendo su especialidad los hechizos de defensa o curación: es capaz de utilizar desde el *Hoimi* (menor categoría) hasta el *Behoimi* (categoría media). Con el tiempo decidirá abandonar al grupo para entrenarse y convertirse en una guerrera.

Henki (versión televisiva española) / *Jyunkeru* (manga de planeta) (*Hiunkeru*): es el jefe de la división de los muertos vivientes o Iinmortales, y al mismo tiempo fue discípulo de *Iván*. ¿Cómo se explica esto? Bien, *Hiunkeru* fue criado por un guerrero de *Hadler* (que por cierto, tiene forma de calavera), quien lo recogió cuando sus padres murieron por culpa de la masacre del ejército de *Hadler*, y lo trató como si fuese su hijo; *Bartos* (que es así como se llamaba su padre adoptivo) murió a manos de *Hadler*, y por un malentendido, *Hiunkeru* pensó que fue asesinado por *Iván*, por lo que decidió aprovecharse de *Iván*, quien le entrenó como un alumno más, con lo que posteriormente *Hiunkeru* se aprovecharía de su técnica e intentaría matarle. Por supuesto, termina aliándose con *Fly*, y hace buenas migas con *Krokodin*, a quien admiraba ya en el ejército de *Baan*. A destacar su armadura, su mejor baza, que al mismo tiempo forma parte de su espada. Domina el Tajo del Mar y el Tajo de la Tierra; también es suyo el *Bloodi Sukuraido* (*Bloody Scraid*).

Crocodine (versión televisiva española) / *Crocodín* (manga de planeta) (*Krokodin*): es uno de los seis jefes de las divisiones del gran mago negro *Baan* (*Bearn*), concretamente la división de las Bestias. Es el típico enemigo que termina pasándose al lado del bien, y combatiendo junto a *Fly* y el resto de guerreros,

aunque siempre mantendrá unas mínimas distancias (no es muy frecuente que una bestia esté del lado de los humanos). Su técnica más característica es el Golpe Vengador del Rey de las Bestias, que pasará a llamarse Golpe Justiciero del Rey de las Bestias.



Blas (*Burasu*): es un monstruo que vive en la isla de Demurin; es el ¿abuelo? adoptivo de *Fly*. Tiene madera de hechicero, e intentará inculcar esos conocimientos a *Fly*, con poco resultado.

Hadler (*Haderu*): el antiguo Gran Mago Negro derrotado por *Iván*. Será resucitado por el nuevo Gran Mago Negro *Baan* con el fin de que lidere todo su ejército, además de matar a *Iván*. Es derrotado en varias ocasiones por *Fly*, pero *Baan* le da una y otra oportunidad, con lo que al mismo tiempo, va aumentando su poder.

Tame (en el manga de Planeta)/*Gome* (*Gome*): es un *Slime*, muy típico de los Dragonquest: se podría decir que un *Slime* es a **Dragon Quest** lo que un *Chocobo* a **Final Fantasy**. Su nombre real es Golden Metal Slime. *Gome* vive junto a *Fly* en la isla, y cuando este último decide irse de viaje, consigue ir de polizón, sin sufrir ningún tipo de efecto secundario a pesar de salir de la isla (la isla sufre un hechizo, mediante el cual, los monstruos que en ella residen son de naturaleza pacífica, pero lejos de ella, no; esto se debe a la influencia del Mago Negro). No tiene mucho protagonismo de primeras, pero tiene un gran peso argumental a posteriori que en el anime no se llegará a apreciar.



Conjuros y ataques especiales: guía incompleta

Tajo de la Tierra, Tajo del Mar, y *Tajo del Cielo* (*Golpe de Tierra, Mar* y *Cielo* en la versión televisiva española): Técnica de *Iván*: pertenecen a la técnica de esgrima de *Iván*, son ataques efectuados con la espada, siendo el más difícil de ejecutar el *Tajo del Cielo*. Si se dominan los tres ataques, se puede efectuar el ataque más poderoso de la técnica de *Iván*, el *Aban Slash* (recordemos que *Aban* es el nombre original de *Iván*), que en la versión televisiva española fue traducido como *Golpe de Iván*. *Fly* y *Hiunkeru* son los que conocen esta técnica, y sólo *Fly* llega a comprender cómo se efectúa el *Avan Slash*, y llega a perfeccionarlo creando el *Avan Slash Cross*.

Mera: consiste en la creación de unas bolas de energía de fuego. Existen tres categorías de menor a mayor complejidad: *Mera, Merami* y *Merasoma*. *Pop* es experto en este conjuro.

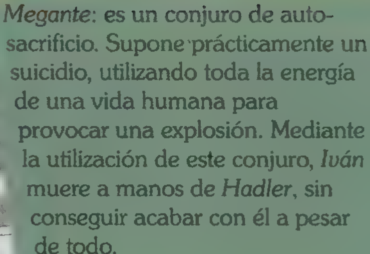
Gira: es un conjuro de calor, se diferencia de *Mera* en que no genera llamas, sino que lo que genera son rayos de calor y en que son mucho más precisos. Existen tres categorías de *Gira* de menor a mayor complejidad: *Gira, Begirama* y *Begiragon*. *Iván* y *Leona* son expertos en este tipo de conjuro.

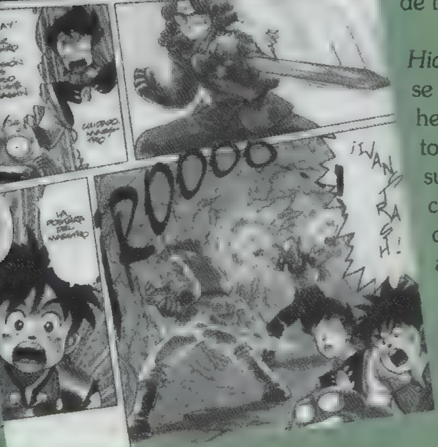
Bagi: conjuro utilizado para generar un fortísimo remolino de viento capaz de cortar todo lo que encuentre a su paso como si se tratase de un boomerang. El *Bagikurose* es el conjuro de más alta categoría de esta familia y *Fly* es capaz de utilizarlo.

Hoimi: familia de hechizos de curación, capaz de curar las heridas del cuerpo y de ayudar a recuperar fuerzas. Se divide en tres categorías de menor a mayor dificultad de ejecución: *Hoimi, Behoimi* y *Behoma*. *Mam* es capaz de usar las dos primeras gracias en parte a que su madre es sacerdotisa.

Io: conjuros de explosión, capaces de combinar los diferentes elementos que componen el aire haciéndolos estallar en el lugar donde se encuentra el enemigo. Consta de tres categorías de menor a mayor complejidad: *Io, Iora* e *Inoazun*. *Hadler* es experto en la utilización de la última categoría.







Megante: es un conjuro de auto-sacrificio. Supone prácticamente un suicidio, utilizando toda la energía de una vida humana para provocar una explosión. Mediante la utilización de este conjuro, *Iván* muere a manos de *Hadler*, sin conseguir acabar con él a pesar de todo.

Hiado: conjuro mediante el cual se produce un disparo de aire helado, quedando el adversario totalmente congelado, o sufriendo una ventisca de carámbanos mediante los cuales será herido. De menor a mayor potencia tenemos: *Hiado*, *Hiadaruko*, *Hiadain* y *Mahiado*. *Pop* es capaz de utilizar hasta el Hiadaruko.

Astron (Asutoron): conjuro de defensa, protege un cuerpo convirtiéndolo en acero. Es el mismo que utiliza *Iván* para salvar a *Pop*, *Fly* y *Blas*.

Rana: conjuro metereológico, sirve para dominar el tiempo. Los conjuros de esta categoría son el *Ranarion* y el *Ranaruta*, siendo este último capaz de cambiar la noche por el día o al revés. *Pop* utiliza el *Ranarion*, invocando a las nubes de tormenta para así apoyar al conjuro *Raiden* de *Fly*.

Raiden: es un conjuro de energía eléctrica. Existen dos categorías: *Raiden* y *Gigadein*. El conjuro básico es el mismo que utiliza *Fly* para intentar vencer a *Hiunkeru*.

Kiari: es un conjuro de sanación que sirve de antídoto contra venenos. El Gran Mago Sabio *Matrif*, que da lecciones de magia a *Pop*, es un maestro en este tipo de conjuros.

Rula: conjuro de transporte instantáneo. Traslada a la persona instantaneamente al lugar que ésta desee. *Pop* lo aprende mediante las lecciones de *Matrif*.

Toberula: permite flotar y moverse en el aire. *Pop* llega a saber utilizarlo. Quien domine *Rula*, puede usar este mismo conjuro.

Betan: es un conjuro que ejerce un campo magnético efectuando tal presión sobre el enemigo de forma que llega a aplastarlo. *Pop* lo aprende de *Matrif*.

Saoral: es un conjuro de sanación, sin duda es el más complicado de efectuar, ya que permite resucitar a los muertos, aunque sólo pueden usarlo los monjes más expertos. *Leona* llega a usarlo con *Pop*.

Por supuesto, hay muchos más... pero resulta imposible mencionarlos todos.

Las películas de Fly

Esto es algo que mucha gente desconoce: Existen 3 películas basadas en **Las Aventuras de Fly**, por raro que parezca, ya que la serie es bastante breve (y ninguna ha sido editada en España).

La primera película tiene el título de **Dragonquest: Dai no daibôken**, es decir, el título original de la serie. La historia es muy similar a la original en su capítulo 2 y 3, y cuenta cómo *Leona* llega a la isla de Demurin. La única diferencia con la serie radica en la aparición de un nuevo enemigo. Esta cinta se estrenó en el 91 y tiene una duración de 30 minutos.

La siguiente película (con una duración de 40 minutos) se estrenó en 1992, y lleva el título de **Dragonquest: Dai no daibôken Tachiagare**, la acción está situada entre la batalla de *Freizard* y la de *Barán*, en la que *Fly* tiene que luchar contra *Berudosa*, un chico con una extraña serpiente en su cabeza (similar a la de *Medusa* de las viejas leyendas).

Para finalizar, en el 92 se estrenó otra cinta, de una duración similar a las anteriores, **Dragonquest: Dai no daibôken Buchiabure**, en la que *Fly* luchará contra *Garuasu* y sus seis cabecillas: *Zangurei* (similar a un minotauro), *Desukaru* (un fantasma), *Berugomu* (con la apariencia de un pájaro), *Daburudora* (un androide) y un personaje similar a *Freizard* (jefe de la división de Los Magos del Fuego y el Hielo): *Buregan*.

Dragon Quest: los otros manga

Como todo juego de éxito que se precie, y **DQ** es precisamente un juego de MUCHO éxito (durante bastante tiempo fue mucho más popular en oriente que **Final Fantasy**, aunque la saga de Square le ha tomado bastante ventaja... sobre todo a nivel internacional), ha propiciado un buen número de adaptaciones a manga (aparte de **Las Aventuras de Fly**, claro está), de las cuales nos vamos a ocupar a continuación:

DQ: Emblem of Roto: 21 tomos recopilatorios conforman este extenso manga publicado en Shônen Gan Gan de Enix (donde también se publica **Monster Rancher**), y donde podemos destacar a *Kamui Fujiwara*, el mismo dibujante de **Raika** (serie publicada por Ediciones Glénat); *Fujiwara* además hizo los diseños del juego (que también fue producido por Enix) **Tenchi Sozo** para la Super Nintendo, que fue editado en occidente como **Terranigma**, así como del **Grandia Extreme**. En el guión de este manga teníamos a *Chiaki Kawamata* y a *Junji Koyanagi*. Está basado en las tres primeras partes del videojuego.

DQ: Maboroshi no daichi (**La visión de la meseta**), basado en el **DQ VI**, y publicado en la revista mensual Shônen Gan Gan, recopilándose en 10 tomos. Es bastante fiel, situándonos en la supuesta batalla definitiva contra el Rey Dragón e incluyendo una dosis de humor y pequeñas aventuras que no aparecen en el juego.

Otros manga editados con la licencia de **Dragonquest** son: **The Heaven Saga** (con los niños del **DQ5**, *Hero* y *Bianca*, como protagonistas), **Slime Great Tactics** (publicado en la V-Jump, y de un carácter bastante infantil, se basa en las aventuras de diferentes *Slimes*), **4 Koma Manga Theather** (las típicas tiras cómicas, pero con personajes de **DQ**), y un largo etcétera.

Para finalizar este apartado, reseñar el último título aparecido: **Warriors of Eden**, basado en el **Dragonquest VII**, y publicado mensualmente, una vez más, en el Shônen Gan Gan; comenzó a editarse el año pasado.



Más Dragon Quest animado

Dragon Quest fue una serie de 43 episodios del 90, con diseños del mismísimo *Akira Toriyama*. Curiosamente, fue emitida en el 91 en EEUU como **Dragon Warrior** "gracias" a Saban Entertainment, emitiendo sólo los 13 primeros episodios (se dice que, como es habitual, no aparecía el nombre ni del mismo *Toriyama*, provocando el enfado de más de uno, y obligando a retirar la serie antes de tiempo). Si la cosa no falla, en el CD de este número podréis ver el opening de esta versión americana. Está basada en el **DQ III**, y se emitió justo antes de que **Las Aventuras de Fly** apareciesen en la pequeña pantalla (hablo siempre de Japón, ojo). Las historia gira en torno a la búsqueda del dragón sagrado, que proporcionará la inmortalidad a quien beba su sangre. Para ello son necesarias las dos piedras sagradas, que están en posesión de *Abel* y *Tiala*; esta última es poseída por *Baramos*, que desea utilizarla en su propio beneficio, esto es, desea encontrar al dragón como sea. *Abel* será el encargado de rescatar a *Tiala*, junto a un anciano hechicero (lo habéis adivinado: es alcohólico, y es un pervertido...) y a un bárbaro, *MokoMoko*. Parece una serie tópica, pero de cualquier modo, dudo que nunca llegue a España... por lo que no podremos comprobarlo. La serie fue cancelada en Japón en el episodio 32, posiblemente por falta de fondos, pero volvió a la carga con una segunda parte llamada **DQ II**, y que comprendería los episodios 33 al 43.

A continuación vino **DQ: Dai no Daibôken**, de la que ya hemos hablado, y mucho, viniendo acompañada por **DQ: Emblem of roto**, en la cual no nos extenderemos más.

Los orígenes: de la consola al papel (y a la pantalla)

DQ es, sobre todo y ante todo, un videojuego. De aquí partió todo lo demás. Se puede decir que **DQ** es lo que es gracias al triángulo formado por tres personas: *Yuji Horii* (el guionista), *Akira Toriyama* (diseñador general) y *Koichi Suguyama* (compositor). La historia suele girar en torno al déspota Rey Dragón y a nuestro héroe que debe acabar con él...

DQ, como videojuego, está dividido en tres partes bien diferenciadas: la primera está formada por los tres primeros capítulos, y se denomina **Roto no Densetsu** (**La Leyenda de Roto**). La segunda trilogía se denominaría la de **Tenku** (**Cielo**), y estaría compuesta por los capítulos 4 al 6. Con el 7° capítulo, comenzaría una nueva trilogía.



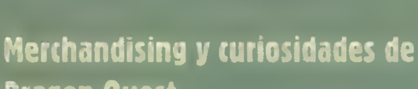
Game Boy Color, también ha tenido su propia versión: **DQ Monsters**; hasta el momento han aparecido dos entregas de este juego, teniendo la segunda parte dos versiones que se diferencian en la aparición de nuevos monstruos, personajes, etc. Aunque Game Boy ha tenido sus propias versiones de diferentes capítulos de **DQ**, que ha pasado por plataformas tan diversas como la Famicom (NES en occidente), Super Famicom (Super NES) y Playstation.







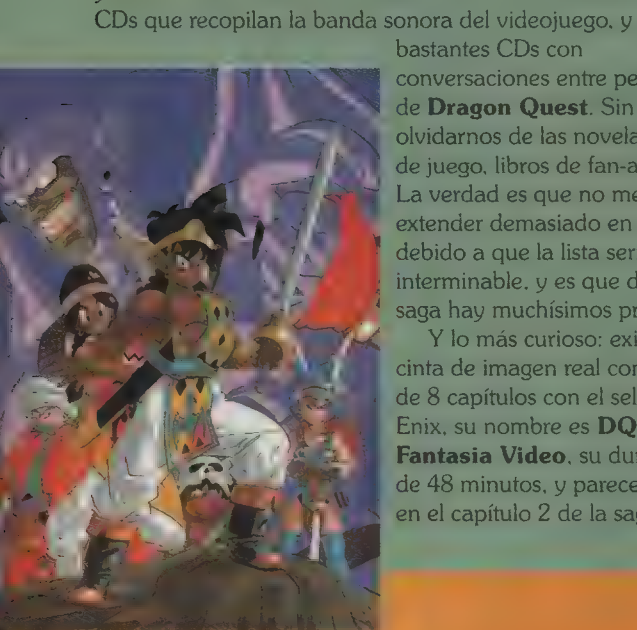
Por último, se dice que la última saga de este juego, el **DQ VIII**, podría aparecer durante este año según palabras del presidente de Enix, *Kenji Honda*, y se rumorea que podría jugarse en red y todavía no se sabe seguro el formato en el que saldrá. En cualquier caso pasaría por Playstation 2, Playstation o Nintendo Gamecube. Pronto lo sabremos.



Merchandising y curiosidades de Dragon Quest

Como todo producto de la Toei que se precie, **Fly** contó con bastantes productos derivados, de los que destacaría los CDs musicales: uno dedicado a la serie, y tres más, uno por película. Son bastante recomendables, recopilan la banda sonora de la serie así como las canciones vocales (opening y ending), pero son dificilísimos de encontrar a estas alturas (en el CD que acompaña a la revista encontraréis algunos ejemplos). Bandai se encargó de traer a España juguetes relacionados con **Fly** -lo cual dice mucho del impulso que se le intentó dar a la serie-, entre los cuales nos encontrábamos las típicas figuritas de los personajes de la serie.

En cuanto al resto de sagas de **DQ**, ya sea anime, manga o videojuegos, existen varios libros de ilustraciones (ninguno de **Fly**, que yo sepa), dos de los cuales son de *Kamui Fujiwara*, un libro de *Mutsumi Inomata*, uno del eterno componente del Estudio Tron de *Asamiya*, *Michitaka Kikuchi*, y uno de *Ami Shibata*. En cuanto a CDs tenemos los típicos CDs que recopilan la banda sonora del videojuego, y bastantes CDs con conversaciones entre personajes de **Dragon Quest**. Sin olvidarnos de las novelas, guías de juego, libros de fan-art, etc. La verdad es que no me puedo extender demasiado en ello debido a que la lista sería interminable, y es que de esta saga hay muchísimos productos.



Y lo más curioso: existe una cinta de imagen real compuesta de 8 capítulos con el sello de Enix, su nombre es **DQ: Fantasia Video**, su duración es de 48 minutos, y parece basada en el capítulo 2 de la saga.

Conclusión

Las Aventuras de Fly es una serie sencilla, sin complicaciones, para pasarlo bien sin demora. Recomendada principalmente a gente que disfruta de grandes éxitos *shônen* como **Dragonball**, **Saint Seiya o Rurouni Kenshin**. Acción y diversión sin concesiones, muy disfrutable, muy bien realizada y un vicio de serie. Personalmente estoy muy satisfecho de haber podido realizar un artículo sobre una de las series preferidas de mi infancia, nunca olvidaré cuando mis compañeros y yo nos juntábamos en verano para ver el capítulo de la sobremesa... pura nostalgia. Es una de las mías.

Miguel Angel Ortiz - shin



CYBER TEAM in AKIHABARA

Sailor Moon y Pokémon unidos contra el mal

Desde el pasado 31 de diciembre, Locomotion incorporó a su parrilla de programación (en versión original subtitulada) **Cyber Team in Akihabara** (originalmente **Akihabara Denno Gumi**, emitida en Japón en 1998), un anime desenfadado, divertido y cargado de tópicos que bebe directamente de series como **Pokémon** o **Digimon** además de **Sailor Moon** o **Card Captor Sakura**.

Producida por KA*NON para la TBS, consta de 26 episodios y está basada en el manga **Akihabara Denno Gumi PataPi!** de *Tsukasa Kotobuki* (publicado por Kodansha), teniendo entre su *staff* algunos nombres conocidos (es un decir) como: *Yoshitaka Fujimoto*, quien también dirigió la serie de TV **Cat Girl Nuku-Nuku DASH**, en la dirección; *Seiji Kishimoto* (diseñador de los personajes de **Cat Girl Nuku-Nuku DASH**), realizando los diseños de los personajes; y *Tsukasa Kotobuki*,que además de ser el autor del manga original en el que se basa la serie lleva a cabo la tarea de Director Visual (son suyos los diseños de personajes de **Lamune and 40 Fire**, **Saber Marionette**, **Battle Arena Tonshinden** y también trabajó como asistente de *Kenichi Sonoda*, el autor de **Gun Smith Cats**). Para los fans de *Megumi Hayashibara* (seiyuu de *Ai Amano*, *Lina Inverse*, *Rei Ayanami*...) decir que en esta serie pone la voz a *Tsubame*.

VALE, VALE PERO... ¿DE QUÉ VA?

Estamos en el 2010. *Hibari* es una chica normal de 12 años que pasa por un momento muy dulce en su vida: acaba de terminar Primaria y por fin se va a convertir en una estudiante de Secundaria. Además, sueña todas las noches con "su príncipe", un chico al que no conoce ni ha visto, pero del que cree estar profundamente enamorada.

Hoy es el día en que comienzan las clases y los padres de *Hibari* se preguntan qué pueden comprarle como regalo de graduación. Lo que *Hibari* realmente desea es un *PataPí*, una cibermascota que se ha puesto de moda entre las chicas de su edad. Los *PataPíes* cuentan con una IA (Inteligencia Artificial) bastante primitiva que les permite coger cosas, correr, saltar, decir determinadas palabras... pero los padres de *Hibari* tienen que irse a trabajar y no le hacen mucho (o ningún) caso cuando ésta se lo pide.

De camino al colegio, *Hibari* se encuentra con *Suzume*, una chica de su misma edad a la que conoce desde que eran pequeñas y que es su mejor amiga. *Suzume* lleva en brazos a *Francesca*, que es su *PataPí*.

Por la tarde, *Hibari* cree ver a su príncipe junto a un árbol y corre hacia él. Pero lo que de verdad encuentra es un *PataPí*, que le cae del cielo envuelto en una luz brillante. *Hibari* se pone muy contenta, porque por fin tiene un *PataPí* pero, al día siguiente, mientras vuelve a casa de la escuela, unos monstruos (capitaneados por una extraña mujer) intentan robarle su *PataPí*. Es entonces cuando, de forma inesperada, el *PataPí* de *Hibari* (*Densuke*) se transforma en una *"Diva"*, una especie de versión de su dueño (*Hibari* en este caso) pero bastante más crecidita (con todo lo que ello conlleva ^ ^U) y con un pintoresco uniforme de combate. La lucha se hace corta y el *PataPí* de *Hibari* gana con facilidad.

Al día siguiente, *Hibari* le cuenta todo lo sucedido a *Suzume*, pero ésta no termina de creérselo... hasta que esa misma tarde *Francesca* también se transforma en *Diva* cuando son atacadas por la misma mujer, consiguiendo vencerla sin demasiados problemas.

Pero no hay dos sin tres, y por eso *Hibari* y *Suzume* (especialmente la primera) se hacen amigas de *Tsugumi*, la chica más fuerte de todo el colegio. Entre ellas parece no haber nada en común, pero al poco de conocerse son atacadas (nuevamente) por la extraña mujer, y el *PataPí* de *Tsugumi* también se transforma en *Diva*. Además, se descubre que ellas tres, junto a algún personaje que se unirá al equipo en el futuro, son las llamadas *"Anima Mundi"*.

Todo esto y alguna cosilla más (aparición de nuevos personajes, cambios de bando o incluso fusiones (no, no es **Dragon Ball** XD)) nos espera en el resto de episodios.

¿DIVA? ¿PATAPÍ?... ¿Y ESO QUÉ ES?

Pues, procurando no destriparos ninguna sorpresa (o casi ninguna ^ ^), voy a intentar explicar qué es un "*PataPí*" y qué es una "*Diva*":

Un *PataPí* es un robot pequeño, creado para entretener a las niñas y a las adolescentes. Estos robots tienen una inteligencia artificial bastante pobre, pero se les puede modificar su configuración normal agregándole módulos para obtener así nuevas prestaciones. Pero los *PataPíes* del Cyber Team no son normales, ya que pueden comunicarse con las *Anima Mundi*, que son personas especiales capaces de obtener un gran poder cuando expresan el sentimiento adecuado en contacto con su *PataPí*. Éste se transforma en un guerrero muy poderoso llamado *Diva*, originalmente creado para proteger al *Anima Mundi* de cualquier posible peligro. Algunas de las *Divas* tienen armas adicionales (aparte de sus propias manos y de su destreza para la lucha) que usan en la batalla, tales como escudos o espadas. Por último, reseñar que algunas *Divas* pueden "evolucionar" hacia una forma nueva más poderosa por medio de la fusión con su *Anima Mundi*.





Tsubame

Tsubame es muy callada y apenas muestra emociones (¿a qué me suena a mí eso? ^ ^U). Es enviada a Akihabara para evitar que el Cyber Team se interponga en los planes de *Rosenkreuz* pero la influencia de *Hibari* finalmente le lleva a desobedecer las órdenes y se une al equipo.

Los malos:

Halcón de Sangre (Blood Falcon)

A los ojos de la gente, se trata de una oficinista más, pero en realidad está a las órdenes de *Cometa Negro*. Es la primera que se enfrenta al Cyber Team y es derrotada con relativa facilidad. Es muy impulsiva y utiliza siempre la fuerza.

Cuervo de Muerte (Death Crow)

Es bastante inteligente y le gusta demostrarlo usando palabras y expresiones cultas (incluso hay veces que se pasa). En gran medida, es el contrapunto de *Halcón de Sangre*, pues cree en la estrategia y le encanta usar la cabeza para llevar a cabo sus planes.

Paloma Negra (Dark Pigeon)

También lleva una doble vida: *Hatoko*, idol singer de muchas jovencitas, es una de sus caras; la otra es una cara bastante menos "amable". Esbirro de *Cometa Negro*, es algo pelota, atontada y distraída.

Cometa Negro (Shooting Star)

En realidad, *Cometa Negro* es *Takashi Ryugasaki*, un estudiante, hijo de *Washu Ryugasaki*, el director de la escuela (no os perdáis los interrogatorios del director XD). Es inteligente y tiene poderes psíquicos que utiliza para controlar la mente de las personas. También es capaz de usar gran variedad de hechizos e invocar a seres muy poderosos.

Rosenkreuz

Este misterioso personaje nació nada más y nada menos que en el siglo XVI. Fue aprendiz de *Paracelsus* y tomó una poción que le otorgó una longevidad sobrenatural. Desde entonces, busca la forma de obtener la vida eterna...

Más datos

Cyber Team in Akihabara cuenta con una película llamada "**Akihabara Denno Gumi - 2011-nen no natsuyasumi - Cyber Unce The Movie**" (algo así como "*Cyber Team in Akihabara - Las vacaciones del verano de 2011*") que fue estrenada el 14 de agosto de 1999 (en Japón, claro). Por si alguien está interesado en adquirirla, está disponible en DVD y VHS desde el 24 de marzo de 2000, dura unos 64 minutos y corre a cargo de Production I.G. (**Ghost in the Shell**, **Blue Seed**...).

También existe un videojuego, **"¡Akihabara Denno Gumi PataPies!"**, desarrollado por Westone para DreamCast. El juego es una especie de "simulador de PataPí" y se podría resumir diciendo que es como un Tamagochi, pero a lo grande: tienes que cuidar a tu *PataPí*, darle de comer, enseñarle a hablar...

Los Personajes

Los buenos:

Hibari

Hibari es la protagonista de **Cyber Team in Akihabara**. No es demasiado inteligente y utiliza un lenguaje algo basto, incluso para su edad. A menudo ve en sus sueños a un misterioso "príncipe" del cual se enamoró a primera vista. Su padre trabaja en la industria de la robótica y su madre es programadora de sistemas.

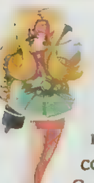


Suzume

Suzume es la mejor amiga de *Hibari*. Al contrario que ella, *Suzume* es bastante inteligente, utiliza siempre un lenguaje muy rico y es muy buena estudiante. Es muy apacible la mayoría del tiempo, pero cuando se enfada... hay que tenerme miedo ^ ^U.

Tsugumi

Tsugumi es... cómo decirlo... algo "marimacho". Esto se explica debido a que su padre posee un gimnasio y su madre es luchadora profesional. Como consecuencia, es buena en todos los deportes y en las artes marciales. *Tsugumi* adora cantar y es una fanática de los cantantes Pop, especialmente de *Hatoko Daikan'yama* (pero no quiere que nadie se entere ^ ^).



Kamome

Kamome aparece por primera vez en el episodio siete. Se mudó de Osaka a Akihabara. Su familia es pobre y hace casi cualquier cosa para ganar algo de dinero. El dinero es muy importante para ella, porque piensa que con él puede comprar todo lo que necesite. Sabe mucho acerca de *Hibari*, *Suzume* y *Tsugumi*, además de lo referente a los *PataPís* "especiales".

Terminando...

Sin duda, es un anime atípico. Mezcla de estilos y con un humor absurdo, llega a entretener, aunque sin grandes alardes. La animación es buena, como no podía ser de otra manera en los tiempos que corren. Un punto negro: los subtítulos... y es que en Locomotion aparecen y desparecen por arte de magia...

Resumiendo (que ya me he pasado bastante de caracteres), si lo que quieres es una obra maestra, pues aquí no la vas a encontrar, peeero, si lo que buscas es, simplemente, pasar un buen rato y reírte a carcajadas sin tener que complicarte la vida demasiado, no dudes en echarle un vistazo o pedirle a algún buen amigo con televisión por satélite que te lo grabe.

Manuel Fco. ^Gea^

Con la inestimable ayuda de ***Gatito^_^***, ***Seru_*** y ***Shinjii***.



RUROUNI KENSHIN

La herida de una katana llena de odio nunca desaparece

La reemisión de este anime por parte de Canal + está siendo muy bien acogida por aquellos aficionados que en su día no pudieron ver el inicio de la serie y por todos los otakus en general. Ya desde la primera emisión fue considerado un gran anime, no sólo por sus maravillosos diseños y ambiente, sino también por su cuidado argumento que mezcla la historia del Japón medieval con algunos toques de humor y pinceladas de romanticismo no siempre muy definidas. Debido al enorme éxito que obtuvo la serie, las editoriales occidentales se pusieron inmediatamente manos a la obra para editar el magnífico manga **Rurôni Kenshin**. Éste corre a cargo de *Nobuhiro Watsuki*, quien ha demostrado una enorme profesionalidad a la hora de recopilar información sobre la época y ha sabido plasmarla perfectamente en el manga. La editorial ganadora (nunca mejor dicho) fue Glénat, que continua aún editándolo para alegría de sus numerosos compradores.

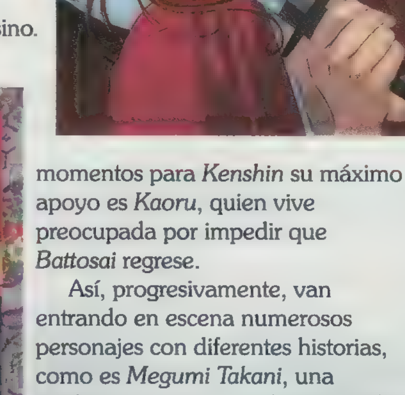
Un anime histórico

Rurôni Kenshin nos sitúa en pleno año 11 de la *Era Meiji* (1878). *Kaoru Kamiya*, maestra del *dojo Kamiya*, acaba de recibir un desafío por parte de *Battosai* (*"el carnicero"*), que es un conocido y despiadado asesino al que todo el mundo teme. Sin embargo cuando dicho asesino (que no es *Battosai*, sino un viejo enemigo de la familia *Kamiya* que desea desacreditar el *dojo*) se presenta para pelear, acude en ayuda de *Kaoru* un estrafalario *ronin* (samurai sin amo) que sale victorioso de la afrenta. Este *ronin* dice llamarse *Kenshin Himura* (*"alma de la espada"*), y tras su afable rostro deformado por una profunda cicatriz en forma de cruz se esconde en realidad un oscuro pasado de asesinatos y amargura: él es en realidad *Battosai*. Debido a una mala jugada del destino realmente dolorosa, *Kenshin* renunció a seguir matando a más gente y decidió dedicar su vida a ayudar a los más necesitados, para lo cual porta una espada de filo invertido que no mata (pero hace bastante daño).



Sin embargo, *Kaoru* confía en su mostrada amabilidad e invita al misterioso vagabundo a quedarse en su casa para que le ayude. Poco después se les unirá *Yahiko Moujin* (en la versión española del anime es llamado *Yoshi*), un niño descendiente de una familia de samuráis empobrecida que quiere llegar a ser tan fuerte como *Kenshin*; y *Sanosuke Sagara*, quien formaba parte de un grupo de luchadores que fueron eliminados. Así, el *dojo Kamiya* se convierte en un disparatado hogar para todos ellos, que se apoyan y se ayudan mutuamente no sólo en sus enfrentamientos con distintos enemigos sino también en las labores de la casa. Sin embargo el terrible pasado de *Kenshin*, del que él nunca habla, en ocasiones atormenta su ser, sobre todo en los momentos de lucha en los que debe impedir que salga su personalidad de asesino. En estos duros momentos para *Kenshin* su máximo apoyo es *Kaoru*, quien vive preocupada por impedir que *Battosai* regrese.





Así, progresivamente, van entrando en escena numerosos personajes con diferentes historias, como es *Megumi Takani*, una médico que tiene una deuda con los traficantes de opio que nuestros amigos deberán solventar (a base de peleas, no de dinero, claro); o *Misao Makimachi*, una alocada niña perteneciente a un grupo ninja (*Oniwaban Shu*) que vive enamorada de *Aoshi Shinomori*, un enemigo de *Kenshin* que tras perder a todos sus hombres sólo busca venganza. Con esto, el anime evoluciona a lo largo de los capítulos siempre reflejando la angustia de la culpabilidad del protagonista debido a su terrible pasado.

El anime consta de 95 capítulos divididos en varias sagas. La más llamativa es sin duda la de la lucha con *Makoto Shishio*, el sustituto de *Kenshin* como asesino que tras ser traicionado por los suyos quiere dominar todo el país. Hasta esta parte el anime es bastante fiel al manga, pero a partir de ella los guionistas del anime incluyeron historias inventadas para la ocasión que nada tenían que ver con éste.

Además del excelente guión, el anime cuenta con unos magníficos escenarios realmente bellos y muy coloridos, que acompañan la acción según el clima del momento. En ocasiones y sobre todo en el opening y el ending se mezclan imágenes reales con el dibujo de los personajes, lo cual deja ese toque de perfección que tanto gusta a sus aficionados. El diseño de los personajes es magnífico, con una calidad absolutamente profesional que le hace merecer el apodo de "uno de los mejores animes que han llegado a nuestras tierras". Resulta realmente llamativo sobre todo el cambio de expresión de *Kenshin* cuando lucha reflejándose en su rostro la ira contenida y el deseo de no volver a matar pero, a su vez, esa necesidad de vencer. Además, debemos destacar la gran realidad de las peleas, cuyos golpes se basan en técnicas reales de esgrima (aunque en ocasiones algunos resultan bastante increíbles).



Hay cicatrices que no se cierran nunca... los OVAs y la película



Pero **Rurôni Kenshin** no cuenta sólo con el anime y el manga, sino que tras su éxito salieron a la luz una película y los OVAs. La película fue llamada **El réquiem por Ishin Shishi** y no ha tenido un gran impacto en nuestro país debido a la escasa publicidad que ha recibido. Sin embargo, en diciembre de 1997, los cines nipones se llenaron para ver en la pantalla grande otra aventura del afamado héroe.

En esta nueva aventura dirigida por *Hatsuki Tsuji*, nuestros conocidos héroes *Kenshin*, *Kaoru*, *Sanosuke* y *Yahiko* se embarcan en una nueva aventura en su viaje hacia Yokohama. Cuando llegan a su destino, se encuentran con una mujer llamada *Toki* inmersa en una pelea con unos extranjeros que la acosan. Un joven samurai llamado *Shigure* acude a socorrerla y, ayudado por nuestros protagonistas, consigue salir airoso del enfrentamiento. Tras la lucha, *Kenshin* y *Shigure* se ponen a hablar de su pasado saliendo a relucir la guerra civil japonesa en la que se enfrentaron las tropas del este y del oeste de la nación (y en la que *Kenshin* era un despiadado asesino). *Shigure* cuenta que él es un superviviente de las tropas del este y que luchó por el futuro de la nación junto a numerosos compañeros. Sin embargo uno de estos amigos, *Gentatsu*, fue asesinado bajo la espada de su contrincante durante un combate. Éste hecho produjo a *Shigure* una gran pena ya que le tenía un gran aprecio y nunca hubiera deseado su muerte. Debido a los deseos de venganza por este hecho, *Shigure* planeó provocar una segunda revolución ante el nuevo gobierno establecido tras la guerra, no sólo por la corrupción de éste, sino también para vengar la muerte de su amigo desaparecido. Y, tras buscar al asesino, resultó que (como no podía ser de otro modo) fue *Kenshin* quien dio muerte a *Gentatsu*.

De argumento algo más flojo que lo que el anime nos tiene acostumbrados, la película no deja de ser un episodio más de la vida de *Kenshin* que no nos soluciona nada pero que resulta entretenida. El propio director eligió el diseño de los caracteres, apareciendo tres nuevos personajes exclusivos para el film. Para aquellos que estén interesados en conseguirla, decir que la colección Mangamanía tiene previsto sacarla.

Los primeros OVAs se llamaron **Tsuiokuhen** (**Rapsodia de recuerdos**), y están formados por cuatro capítulos: **El asesino**, **El gato perdido**, **Una noche en la montaña** y **La cicatriz en forma de cruz**. Bajo la dirección de *Kazuhiro Furuhashi*, se narra la infancia y juventud del protagonista, que, tras quedarse huérfano, es

acogido por uno de los personajes más carismáticos de toda la obra, *Seijuro Hiko*. Éste le cambia el nombre de *Shinta* a *Kenshin* y le enseña el manejo de la espada con la técnica de la Escuela *Hitenmitsurugi*. Sin embargo, a los 14 años, *Kenshin* decide abandonarlo para unirse a los grupos Reformistas de Chosu que luchan contra el *Shogunato Tokugawa* (este *Shogunato* mantuvo el país dividido y sometido a los gobiernos extranjeros hasta el año 1867). Estos grupos rebeldes organizan revueltas, asesinan altos cargos del gobierno y atacan zonas clave por sorpresa para el advenimiento de una nueva era de paz y prosperidad, la *Era Meiji*. Pero para ello *Kenshin* se convierte en un auténtico asesino, *Battosai*, que deja tras de sí un rastro de sangre, dolor y pétalos de flor de cerezo (metafóricamente hablando). Precisamente es una de estas muertes, la de *Akira Kyosato* (un guardián del administrador de Kyoto) en el año 1864, la que condicionará el futuro del asesino y su encuentro con quien será su gran amor, *Tomoe*. Este encuentro se produce en una lluviosa noche en la que *Kenshin* tenía como misión asesinar a un hombre. Durante la pelea, una mujer de gran belleza pero de ojos tristes y cansados observa la lucha y, cuando ésta finaliza, se desmaya en los brazos del protagonista. Lejos de pensar siquiera en acabar con la vida de la mujer, *Kenshin* decide llevarla consigo. A partir de entonces *Tomoe* se quedará junto a él para "ser la funda que guarde su katana" (sí, muy fuerte, pero es una frase del propio OVA).



En este OVA se nos muestra el lado más humano de un auténtico asesino que enternece su corazón poco a poco cuando conoce el verdadero amor de manos de *Tomoe*. Además nos cuenta cómo se produjo la característica cicatriz del rostro de *Kenshin*, signo visible del tormento de su alma.

En Japón se emitió por la cadena Fuji TV en el año 1999 acompañado de un especial sobre el OVA. El lanzamiento de los DVDs se hizo acompañado de una bonita caja donde ir guardando los volúmenes.



El OVA ya ha sido emitido en nuestro país por Vía Digital repetidas veces, aunque para los que no cuentan con esa ventaja, Selecta Visión decidió, en octubre del año 2000, que esta magnífica obra de arte debía llegar a todos los hogares de los otakus españoles. Y ha llegado ya sea en DVD, donde lo más interesante aparte de las imágenes extra es poder oír a los protagonistas en perfecto japonés, o en vídeo (y por la oferta de Mangamanía se pueden encontrar los cuatro capítulos en una misma cinta). En numerosas tiendas españolas (no voy a hacer publicidad) se llegaron a agotar y había listas de pedidos que tardaban incluso semanas en suplir la demanda.

La calidad del OVA es magnífica, corriendo los diseños a cargo de *Masahide Yanagisawa*, quien le proporciona un carácter más realista y sombrío que el anime, con personajes muy reales y escenarios perfectos. La ambientación llega a ser totalmente metafórica, siendo en ocasiones el reflejo de los sentimientos de los protagonistas. Los escenarios suelen ser sombríos y muy realistas, siempre acompañados por la banda sonora que es totalmente instrumental y de gran calidad. Nos encontramos ante un OVA de carácter maduro acompañado de escenas crudas y sobrecogedoras. Aunque las peleas en sí no abundan, se caracterizan por el realismo en las lesiones, exceptuando quizá, al inicio, la muerte de la mujer que acompañaba a *Shinta* (se me hace raro que nadie pueda hablar cuando una espada le atraviesa la tráquea).

Este OVA ha sido considerado por muchos como una obra de culto por su toque histórico y por su enternecedor final, aunque para otros resulta de lenta evolución y demasiado sangrienta. A vuestra opinión lo dejo.

Atención, si no queréis conocer aún el final del anime, saltaos este párrafo: Hace poco salió a la venta el segundo episodio de la segunda serie de OVAs (llamado **Seisôhen**). Previamente, y con motivo del éxito del primer episodio, la cadena Fuji TV emitió un especial. El primer capítulo salió a la venta acompañado de una preciosa funda para guardar los siguientes, al igual que pasó con el primer OVA, y las ventas en Japón están siendo espectaculares (como se esperaba).



El argumento está situado cronológicamente al final del anime y el manga, en el año 28 de la *Era Meiji*, que pasada la época inicial de paz, vuelve a encontrarse ante nuevos conflictos. En medio de tales adversidades nos encontramos con un maduro *Kenshin* de 46 años y una dulce *Kaoru* de 34. Ambos tienen un hijo en común de 16 años llamado *Kenji* (¡sí!, se nos han casado...). Sin embargo, hace ya un año que *Kenji* partió del *dojo Kamiya* para estudiar las técnicas de esgrima de la escuela *Hitenmitsurugi*. En el dojo el maestro es *Yahiko*, que actualmente cuenta con 27 años y se ha convertido en un fornido y apuesto joven. Todo comienza con el hundimiento que sufre un barco hacia China y la consiguiente desaparición de *Kenshin*. Obviamente *Kaoru* se encuentra muy abatida y, de tanto esperar a su amor en el puerto, comienza a entristecerse cada día hasta que finalmente cae enferma. Y entonces un profundo sueño la sumerge en pleno año 11 de la *Era Meiji*, cuando *Kenshin* y ella se conocieron. *Kaoru* revive aquellos días de lucha en los que se fue enamorando de su misterioso *ronin*.

Esta OVA ha tenido una gran acogida debido a que se desvela el anhelado final de la historia de amor entre *Kenshin* y *Kaoru*. Los diseños vuelven a ser muy maduros y realistas, con escenas realmente preciosas aunque igual de sombrías que en el anterior OVA. Nos encontramos de nuevo ante una historia de argumento complejo e interesante, alejándose de la imagen infantil del anime. Esperemos verlo pronto por aquí.

El manga de Nobuhiro Watsuki

Cuando *Nobuhiro Watsuki* comenzó a dibujar este manga, no sabía la gran repercusión que iba a tener. **Rurôni Kenshin** es a los efectos la primera obra de este autor y es realmente una obra maestra.

Fue publicado por Shueisha en el año 1994, aunque previamente habían visto la luz una serie de historias cortas preludio de lo que vendría después. Y fue un gran éxito en Japón, al igual que en nuestro país. Para *Nobuhiro Watsuki*, el manga supuso su reconocimiento como autor y comenzó a recibir numerosas cartas de los lectores. Teniendo en cuenta que se trata de su primera obra, la verdad es que ha demostrado tener una gran valía dentro del mundillo de los mangakas. Si su estilo continúa evolucionando, dentro de nada podremos observar obras que rozarán la perfección. El autor afirma sentirse influenciado por otro autor, *Takeshi Obata*, que fue su maestro y del que adquirió esa mezcla de estilos que podemos ver en su manga.

Nobuhiro Watsuki se presenta a sí mismo como un ferviente admirador de la época medieval como muy bien demuestra en su obra. A lo largo de los tomos, en sus free-talks, nos cuenta sus aventuras con los videojuegos de lucha como **Samurai Shodown** o el **Last Blade** (además de su gran interés por las figuras de los X-men y sus problemas con las cartas de los aficionados). Esto nos demuestra que no sólo dibujó su manga con cuidado histórico y se informó bien sobre la época, sino también que lo hizo con mucho gusto y cariño ya que es un aficionado al tema. El autor mismo nos habla de las influencias en el diseño de sus personajes, que provienen tanto de personas famosas que existieron realmente en la *Era Meiji* como de videojuegos, mangas, e incluso algunos de los cómics americanos. Pero no todos los personajes provienen de esta mezcla, la mayoría son diseños propios del autor. El dibujo evoluciona a lo largo de los capítulos siendo más estilizados y expresivos, y la historia se va haciendo cada vez más enrevesada y compleja. Las expresiones de los protagonistas van adquiriendo cada vez mayor realismo, aunque todo ello aderezado con el toque de humor que caracteriza a *Nobuhiro*.

Rurôni Kenshin está siendo publicado actualmente en nuestro país por la editorial Glénat, que tras ver el gran éxito del anime luchó por los derechos del manga hasta conseguir publicarlo. La edición está en sentido de lectura oriental y la han sacado en tomos, que cuentan con una gran calidad de impresión respetando las tramas aunque no las onomatopeyas. Con la publicación de este manga en España se logró que el aficionado pudiese inicialmente optar por un manga de mayor calidad y longitud y, según mi opinión, las buenas ventas de éste sirvieron de ejemplo a las demás editoriales para arriesgarse a traer algunos mangas que, según ellos, podrían no haber tenido una buena "acogida" en el aficionado medio.



Actualmente el autor está trabajando en un nuevo manga ambientado en el oeste americano que tiene realmente muy buena pinta. Esperemos que las editoriales vuelvan a confiar en este magnífico autor y así podremos disfrutar de esta nueva obra.

Merchandising



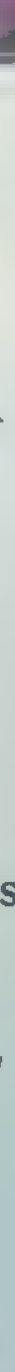
Ante el éxito que obtuvo la historia de *Kenshin* en su país de origen, inmediatamente apareció en el mercado una avalancha de productos de la serie. Tal gama de material abarcaba llaveros, cartas, libros de ilustraciones, figuras... También ha hecho su aparición en el campo de los videojuegos, regalando a la consola de Sony con sus aventuras en dos formatos distintos: Rpg y lucha. Ni que decir tiene que ninguno ha llegado traducido a nuestro país. Aunque quizá lo más llamativo resulten las cortinas de cocina con ilustraciones de la serie, los peluches, las katanitas de plástico de filo invertido...



Algunos de estos productos han llegado a nuestro país y no sólo a las tiendas especializadas, sino que en cierto centro comercial que resulta bastante caro se han podido ver las figuras de los personajes y la banda sonora del anime. Todo ello sin olvidarnos de los típicos productos piratas que aparecen en las tiendas de 20 duros (0.60 euros) tales como los neceseres de "*Ruruni Kenshin*" o los llaveros de "*Kenchin*".

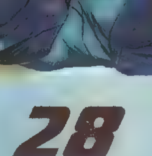


Pero si hay algo que realmente resultó un verdadero éxito en cuanto a merchandise, fueron las distintas bandas sonoras. Y es que, sin tener ya en cuenta el argumento y la calidad gráfica de **Rurôni Kenshin**, su música es verdaderamente excelente.



La banda sonora, en general, se puede dividir en dos tipos fundamentales; por un lado nos encontramos con unos maravillosos temas instrumentales compuestos en su mayoría por *Noriyu Asakura*; y por otro, unos temas vocales que cuentan con los grupos más afamados del pop y el rock japonés. Entre ellos nos encontramos con *Yellow Monkeys* (**Tactics**), *L´Arc^en^Ciel* (**The Fourth Avenue Cafe**), *Siam Shade* (**1/3 no Junjô na Kanjô**) o la mismísima *Bonnie Pink* (**It´s gonna rain**). Se encargan sobre todo de los openings y los endings de la serie, que han llegado a convertirse en canciones perennes de todos los karaokes de los salones.

Para los interesados en los temas instrumentales yo os aconsejaría optar por el **Rurôni Kenshin OST- The director´s collection**, y para los que prefiráis los temas vocales principales el **Rurôni Kenshin Op/En Theme collection**, que es uno de los mejores. En este último CD nos podemos encontrar, entre otras, la canción **Heart of Sword** interpretada por el grupo *T.M.Revolution* (que cuenta con numerosas admiradoras en nuestro país). Además está uno de los temas más curiosos, el interpretado por *Animetal* que fusiona varias canciones con un aire muy Heavy. Sin



embargo, para los más clásicos los temas favoritos por excelencia son **Dame!**, de *Izame You*, y **Sobakasu** por *Judy And Mary*.

Pero estos temas que reflejamos no son los únicos que existen ya que se han lanzado muchos CDs más debido al enorme éxito de la serie. No nos podemos olvidar de la banda sonora del primer OVA, rebosante de grandiosidad y sentimientos, que fue compuesta por *Tako Iwasaki* y es realmente magnífica, así como la música de la película, que está compuesta por *Taro Iwashiro* y en la que debemos destacar **Niji**, el opening.

Mas aunque sean muchos los CDs editados, donde la música adquiere todo su esplendor es acompañando las imágenes para ambientarnos totalmente en lo que se nos está contando.



La importancia que ha supuesto esta obra

La vida de *Kenshin*, un *ronin* de oscuro pasado y tierno corazón, cautivó al aficionado suponiendo una verdadera revolución en el concepto nacional de manga. Teniendo en cuenta los escasos ejemplos de anime en condiciones que habían aparecido en el mercado (y los buenos que habían llegado eran casi maltratados), cuando Canal + emitió casi por sorpresa el anime **El guerrero samurai** se abrieron numerosas puertas para importar anime de calidad. El aficionado comenzó a exigir más sobre **Rurôni Kenshin**, por lo que las editoriales comenzaron una ardua pelea para llevarse los derechos del manga. Y la que se llevó el gato al agua fue Glénat, que tras varios retrasos editó el magnífico manga de *Nobuhiro Watsuki* con una calidad tal que asombró al lector (llegando a ser considerada la editorial que mejor edita manga en nuestro país). Tras numerosos meses de rumores sobre la existencia de un OVA, la noticia se confirmó estallando como una bomba. Los canales digitales apostaron por la emisión de sus capítulos y fueron muchos los que se abonaron a sólo para poder ver, antes que nadie, el OVA del que tanto se había hablado. Posteriormente, el primer OVA de *Kenshin* salió a la venta (aunque muchos lo tenían ya por otros medios) y fue entonces cuando la historia adquirió su mayor gloria. No sólo por la complejidad y el romanticismo del argumento, sino también por esos diseños tan innovadores y, según mi opinión, perfectos.



Gracias a este título, las editoriales se han arriesgado a lanzar al mercado una serie de mangas que anteriormente nunca se hubiesen considerado, ya fuese por su longitud o por su madurez. Las ventas del manga de **Rurôni Kenshin** han permitido que las editoriales confiasen algo más en el aficionado por lo que, como ya pudimos observar en el pasado salón del manga de Barcelona, han sido muchos los mangas lanzados. Y recientemente estrenados los primeros capítulos del segundo OVA, suponemos que dentro de poco tendremos la posibilidad de ver el esperado final de toda una compleja vida llena de frustración, lucha, arrepentimiento y amor.

Pero la importancia de **Rurôni Kenshin** no se ha dado únicamente en nuestro país. El *ronin* de la cicatriz ha viajado por casi todo el mundo, y ha dejado huella en sitios tales como Sudamérica, Francia, Italia... Aunque quizá donde mayor éxito ha alcanzado ha sido en Estados Unidos, donde se le llamó **Samurai X** (haciendo la "X" alusión a la característica cicatriz en forma de cruz de su rostro, no penséis cosas raras...). Esto conllevó la salida al mercado de una gran cantidad de merchandising de facturación no japonesa sobre la serie. Numerosos otakus americanos vivieron las desventuras de los protagonistas y, como suele suceder siempre, cuando algo triunfa en Estados Unidos su difusión hacia otros países es inmediata. **Samurai X** ha llegado a Sudamérica suponiendo también una significativa victoria, pues se ha convertido en todo un bombazo llegando *Kenshin* a calar tan hondo en el corazón de nuestros vecinos sudamericanos que han llenado numerosas páginas de Internet sólo hablando de esta maravillosa serie, con foros de discusiones y chats donde se desviven por *Kenshin*. Y es que el reconocimiento de *Kenshin* es casi mundial, como se merece esta historia que nos cuenta, con distintos estilos, la compleja vida de una sola persona.

"... niño, ¿cómo te llamas?" "Shinta" "Un nombre muy débil... para un guerrero... de ahora en adelante tu nombre será Kenshin"

Eva Megumi Evrard

RUROUNI KENSHIN

KENSHIN HIMURA



Kenshin es el protagonista de la serie, un samurai cuyo estilo de lucha es el Hitten Mitsurugui. Kenshin no tiene padres pues murieron por una epidemia de cólera cuando él tenía 8 años (en la era Tokugawa). Y, por aquel entonces, se llamaba Shinta. Después de esto, una persona se hizo cargo de él y al año siguiente, durante el periodo de revueltas populares y batallas contra la monarquía del Shogunado, Kenshin y la persona que le cuidaba fueron atacados mientras iban en una caravana por unos asaltantes, los cuales mataron a todos sus ocupantes y a la persona que iba cuidando de Kenshin. Pero cuando los asaltantes iban a matar a nuestro protagonista, un samurai llamado Seijuro Hiko mató a los asaltantes y salvó a Kenshin, adoptándolo para enseñarle el estilo de lucha Hiten Mitsurugui, y cambiándole el nombre de Shinta a Kenshin. Cuando nuestro aprendiz tenía 13 años tuvo una discusión con su maestro por el hecho de no poder proteger a las personas que estaban sufriendo en el proceso de inestabilidad política, así que decidió marcharse y se unió a un grupo como asesino para derrocar el gobierno, llamándose por aquel entonces Hitokiri Battousai (traducido literalmente como "Maestro de la espada asesina").

Cuando acabaron las revueltas y el shogunado fue derrocado dando paso a la nueva era Meiji, Kenshin juró no volver a matar convirtiéndose en un Korosazu no Rurouni (vagabundo que no mata, de ahí al titulo de las serie Rurouni Kenshin), llevando consigo su arma llamada Sakabatou, una espada samurai de filo invertido, y viajando por Japón para ayudar a la gente con la que se encontraba para así compensar las muertes que provocó en su vida anterior como asesino. El anime empieza con Kenshin a la edad de 28 años que accidentalmente se encuentra con Kaoru (propietaria del Dojo del estilo de lucha Kamiya Kashin-ryu), la cual desconoce quién es Kenshin realmente, pero como éste le ayudó mientras Kaoru luchaba con unos matones, ella acepta que Kenshin se quede a vivir en su casa donde a partir de ahora cuidará del Dojo y conocerá más personajes. Su nueva vida empezará ahí...

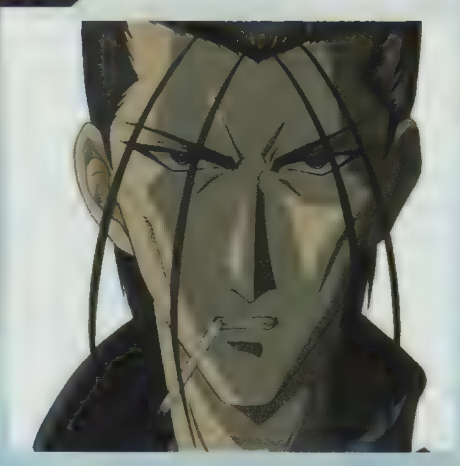


SANOSUKE SAGARA

Este chico de 19 años es un gran luchador que tiene un puño demoledor. Cuando era niño, Sanosuke era miembro de un grupo llamado Sekihoutai, y tenía gran admiración por su líder, Sauson Sagara, pero éste fue traicionado y asesinado por el gobierno Meiji. Sanosuke se salvó por los pelos, adoptando el apellido de su líder. Con el paso de los años se convirtió en un gran experto del uso del zanbatou, una especie de espada gigante. Sanosuke fue contratado por un hombre para matar a Kenshin, pero más que por el dinero, él culpaba a Kenshin de haber participado en la muerte de su líder, ya que él fue partidario en la instauración de la era Meiji. En el combate en el que se enfrentaron Kenshin y Sanosuke, este último fue derrotado y su espada zambatou destruida. Así que más tarde se hace amigo inseparable de Kenshin y se une al grupo (esto se anima, señores...).

HAJIME SAITOU

En la era Tokugawa, Saitou era miembro y capitán de la guardia de los Shinsengumi (grupo paramilitar utilizado por el gobierno de bakufu para sofocar cualquier tipo de rebelión). En más de una ocasión ha luchado contra Kenshin, pero obteniendo resultados de empate. Así pues, durante la era Meiji trabaja como miembro de la policía imperial haciéndose pasar por Fujita Goro. Un día, este personaje, con ansias de matar a Kenshin, se presenta en el Dojo y, al ver que no está, ataca a Sanosuke dejándolo herido con el objetivo de enfurecer a Kenshin y hacerle luchar en otro combate. Finalmente, se hacen "amigos".





KAORU KAMIYA

A sus 17 años, esta pequeña mujer de cabello oscuro es heredera del Dojo de su padre (que murió durante el Seinan), y entrena a sus alumnos en el estilo de Kamiya Kashin-ryu, estilo que sirve para proteger a las personas, no para matarlas. Kaoru conoce a Kenshin cuando nuestro protagonista la salva de un hombre que decía llamarse Battousai, pero que en realidad era un ex-alumno del padre de Kaoru que fue expulsado por darle mala fama al Dojo. Entonces, ella le pide a Kenshin que se quede a vivir en el Dojo y él acepta, encargándose de las labores del hogar (y de protegerla), pero ella sin darse cuenta poco a poco va enamorándose de él. Kaoru es una persona que ama a la gente tal como es y su peor virtud es que es muy mala cocinera (siendo es por ello que Kenshin es el que se suele encargar de cocinar).



MEGUMI TAKANI

Megumi, de 22 años, fue separada de su familia después de la guerra y tuvo que trabajar como ayudante de un médico que fabricaba una poderosa medicina, variante del opio. El problema radicó en que el doctor trabajaba en secreto para Takeda Kanryu, un mafioso que para obtener la fórmula asesinó al médico, sin conseguir nada. Así que la única que tenía la formula era Megumi, la cual fue obligada a trabajar con ellos. Ésta, al estar en desacuerdo con todo lo que se estaba cociendo, huye y se oculta en una casa en la que estaban Sanosuke y Kenshin, y le cuenta el problema. El grupo de Oniwabanshu, liderado por Aoshi, fue tras la busca de Megumi, y Kenshin y Sanosuke le ayudan derrotando al grupo de Oniwabanshu y a Aoshi (no me preguntéis cómo, vedlo por vosotros mismos...), y ella se entrega a las autoridades, pero la policía la coloca como médico para ayudar al pueblo y se hace amiga de Kenshin y compañía (para no citar a los demás, que si no...).

MISAO MAKIMACHI

Es una chica perteneciente al grupo de los Oniwabanshu. Como su padre murió cuando ella aún era una niña (vaya, aquí a todos se le mueren sus padres...), los miembros de dicho grupo la acogieron y fue entrenada en las artes marciales por Aoshi, Okina y Hanya, llegando a considerarles como una familia. Esta joven conoce a Kenshin de camino a Kioto y decide acompañarlo ya que ella buscaba a Aoshi y había oído rumores de que se encontraba en Kioto. Finalmente (cómo no), acaba uniéndose al grupo de Kenshin (este tío es un imán, atrae a todos).

YAHIKO MYOUJIN

Yahiko es un chico huérfano ya que su padre, antiguo samurai, fue asesinado por el Bakufu (nombre del gobierno liderado por la cabeza visible del Shogun) y su madre contrajo una enfermedad cardiaca. A su temprana edad de 8 años fue adoptado por los Yakuza (una mafia), quienes le obligaban a robar (supuestamente como pago por cuidar a la madre de Yahiko durante su enfermedad), siendo en una de esas intentonas cuando roba a Kenshin, el cual le hizo ver lo equivocado de su forma de actuar. Entonces Yahiko, tras recapacitar, se rebeló y se retiró del grupo de ladrones. Aunque le costó mucho trabajo huir (como no podía ser de otra forma, tuvo que intervenir Kenshin ^_^), finalmente acabó viviendo en el Dojo con Kaoru y Kenshin, matriculándose para aprender el arte de Kamiya Kashin-ryu.
Yahiko, que en la serie tiene 10 años, es en sí un chico con bastante personalidad, aunque problemático y conflictivo, que tiene mucha prisa por crecer y hacerse fuerte para no depender de nadie y poder proteger a las personas que le importan.



JESTER EL AVENTURERO

anti-héroe... o simplemente, "anti"

¿Me creeríais si os dijera que existe un personaje que puede ser más guarro que *Shin-chan*, más egoísta que *Reena Inverse*, más pasota que *Tylor* y mejor espadachín que *Kenshin*? ¿No? No me extraña; en realidad yo tampoco lo creería si no lo hubiera visto con mis propios ojos. Ese dechado de virtudes se llama *Jester Euborn Libertein* y es el protagonista del anime "**Jester el aventurero**" (**Gokudô-kun no Manyûki** en el original), que acaba de llegar a nuestras pantallas de televisión... que tengan conexión vía satélite, me temo, pues es en el canal Buzz donde se emite desde el uno de febrero.

TENEMOS UNA HISTORIA

Pero este tipo es tan original que tiene dos historias, y hasta tres, si me esfuerzo. La primera historia empezó cuando la pareja formada por *Usagi Nakamura* y *Takeru Kajishima* hicieron que viera la luz en la revista Dragon Magazine. Por si no lo sabéis, os diré que esta revista se especializa en los juegos de rol (especialmente los de espada y brujería) y en sus páginas también apareció *Reena Inverse* y compañía por primera vez. Por supuesto, no tardó mucho en seguir los pasos de su "prima" y convertirse en una serie de anime... de sólo 26 episodios, sin OAVs, sin películas y sin videojuegos, pero por algo se empieza.

La segunda historia es la del origen del personaje: *Jester* es un aventurero, pero en el peor sentido de la palabra; no busca aventuras sino el beneficio material, llenarse los bolsillos, dar un pelotazo o como lo queráis llamar. La tercera historia... tendréis que esperar a ver el anime para conocerla. Todo lo que puedo decir es que nunca fue más cierta la historia del "gemelo malvado" (o tal vez al revés).

NI BUENO NI MALO, SINO TODO LO CONTRARIO

Si os preguntáis si es cierto lo que dije sobre que *Jester* supera en... "cualidades" a *Shin-chan*, *Reena Inverse*, *Tylor* y *Kenshin*, la respuesta es un sí como una catedral. En realidad, este personaje presume de no pegar un palo al agua salvo para su propio beneficio, de olvidarse de amigos y aliados si le hacen una buena oferta, convertirse en una bomba fétida humana y ser un excelente espadachín, si bien gracias a una espada mágica que quema todo lo que toca (una ventaja de la que *Himura* carece, reconozcámoslo). Resumiendo, *Jester* es un ser caótico y anárquico que no obedece más normas y reglas que las suyas propias (e incluso suele desobedecerse a menudo). Le da lo mismo si esto le lleva a enfrentarse a reyes, dragones, dioses o demonios porque es capaz de enfrentarse a todo el mundo al mismo tiempo... y salir corriendo cuando la ocasión no es propicia.

LOS DIOSES LOS CREAN Y ELLOS SE JUNTAN

A la vista de semejante desecho de virtudes, se hace muy difícil pensar que hubiera alguien en su sano juicio que quisiera unir su destino al suyo. Pero hasta *Jester* se ve acompañado por una banda que reúne gente de toda condición y especie.

En primer lugar, un genio (*Jin*) con vocación de predicador, empeñado en convertir a nuestro héroe (?), no tiene mucho éxito, pero al menos lo intenta; después una chica (*Rubett*) -duquesa heredera en realidad, pero no vamos a discutir por ello- que domina mejor la esgrima, el tiro con arco y las artes marciales que el baile de salón y el protocolo; a continuación un príncipe demonio que tiene la manía de tirarle los tejos a toda mujer que tenga cerca, y si no hay ninguna cerca, ya se acercará él (*Príncipe Nearly*, *Príncipe* para las amistades). Alguno se ve obligado a acompañarle, otro va con él porque le cae simpático y otra... bueno, el corazón de las chicas es misterioso, como decían en una canción.

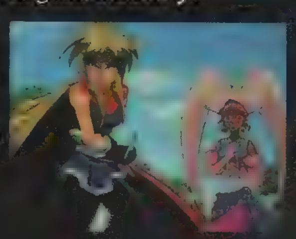
UN MUNDO A LA MOCHILA

Y esta *troupe* viajará a lo largo y ancho del mundo en el que se encuentran desfaciendo entuertos allí donde los haya y creándolos donde no los hay. En sus aventuras, tendremos la ocasión de contemplar desde un relato de las Mil y una noches hasta la famosa historia de la literatura china "El viaje al Oeste", pasando por los principales hechos de la mitología japonesa, entre otras cosas, todos ellos con el añadido de la particular actitud de *Jester* y sus amigos (pobre mundo, no sabe lo que le ha caído encima).

LA SOLUCIÓN, LA PRÓXIMA SEMANA

Bueno, esto es todo lo que se puede decir, so pena de reventaros la serie. No digo que sea una obra maestra ni una gran serie, pero quienes tengan la oportunidad podrían echarle un vistazo, a ver si les gusta, sobre todo si quieren pasar un buen rato riendo. Si os gustó **Reena y Gaudy**, creo que gustará **Jester el aventurero**. Si no os molesta ver a un protagonista anti-héroe que tiene más de anti que de héroe, claro.

Jaime Ortega







Tras una larga espera que dura desde septiembre, en el Salón del Manga de Barcelona pudimos hacernos con el primer tomo de esta hilarante serie de *Satoru Akahori* y *Yumisuke Kotoyoshi*. El manga nos viene de la mano de Ivrea, editorial argentina que ante el impresionante aumento de los costes de producción en su país (y ese "asuntillo" de la crisis económica y la devaluación del peso) ha decidido editarlo aquí en España para luego exportarlo a Argentina, donde los aficionados estarán esperándolo con impaciencia. De este mecanismo nos aprovecharemos los españoles, que podremos comprar series a un precio aceptable y en su formato original (tomo japonés, sentido de lectura oriental, y algunas páginas a color).

LA PESADILLA DE ANA ROSA QUINTANA

Saber Marionette J nos narra la historia de Terra Two, un planeta en el que la extinción de las mujeres ha obligado a los hombres a construir una especie de androides femeninos que reciben el nombre de "marionettes". Estas marionettes poseen el aspecto de hermosas chicas, pero no son más que máquinas incapaces de sentir.

El manga comienza con la estrambótica presentación de *Otaru Mamiya*, un joven algo despistado pero de buen corazón que está enamorado de la imagen de una Mujer que se muestra en el museo de Japonés, ciudad en la que vive. La fortuna quiere que en una de sus múltiples visitas al museo el joven se encuentre con un anciano que le obliga a despertar a *Lime*, una marionette alocada y llena de vitalidad que posee un chip especial que le hace comportarse como un ser humano normal (o casi). Al más puro estilo de cuento, y como si de **La Bella Durmiente** se tratara, la marionette se enamora de su príncipe azul nada más despertar. El chico, que no sabe muy bien qué es lo que está ocurriendo, decide llevarse a *Lime* a vivir con él, pero con ello despierta los celos de *Hanagata*, un joven adinerado y de buena familia que parece tener un interés "especial" en el chico.

Aprovechando que es el único día al año que está abierto al público, *Otaru* decide llevar a su amiga-marionette a visitar el castillo del Shogun, pero al llegar reciben una desagradable sorpresa: El dictador *Faust* se ha alzado contra un país vecino y Japonés está a punto de entrar en guerra, por lo que el castillo permanece cerrado. Sin pensárselo dos veces, *Lime* destroza la puerta de entrada y entra muy decidida en la fortaleza (cualquiera se lo impide), donde, después de una serie de acontecimientos que no vamos a reventar, *Otaru* despierta a las hermanas de *Lime*: *Cherry* y *Bloodberry*, las cuales también se enamoraran de *Otaru* (¡qué buen despertar tienen estas chicas!), no dudando en pelearse entre ellas para conseguir el amor de su joven.

Este trío ayudará a derrotar a las *Saber Dolls*, peligroso cuerpo de guardia del malvado *Faust*. Como se suele decir, la tragedia está servida... ¿O era la comedia?

UN ESTILO PECULIAR

Saber marionette J es una obra que rezuma originalidad y buen humor por los cuatro costados. El dibujo corre a cargo de *Yumisuke Kotoyoshi*, que nos regala con un trazo limpio y sin abundancia de sombras, que peca de simplista en las viñetas intermedias, pero que se adapta perfectamente a las secuencias de humor, oscureciéndose y adoptando tintes dramáticos cuando el argumento así lo requiere.

Del guión se encarga *Satoru Akahori*, al cual ya pudimos ver desbarrar en **Cazadores de magos**. En esta ocasión el autor juega con la púdica personalidad del protagonista y el variado carácter de las tres marionettes (una alocada y juvenil, otra romántica y comedida, y una tercera despampanante y auténtico pendón verbenero donde los haya). Esta mezcla explosiva da lugar a un amplio campo de acción en el que *Satoru* da rienda suelta a su imaginación creando una gran cantidad de situaciones hilarantes que en nada desmerecen las partes más "serias" del manga como, por ejemplo, los castigos a los que se ven sometidas las fieles *Saber Dolls* por parte del malo malísimo de *Faust*.

UNA EDICIÓN CON "SORPRESITA"

La edición argentina emula en todo lo posible a la publicación original: formato japonés, sentido de lectura oriental, páginas a color, buenas onomatopeyas, precio muy ajustado... Sólo tiene un pequeño problemilla o, como decíamos antes, una desagradable sorpresita: Es la edición argentina. Y eso quiere decir que nos encontraremos con "lindas pendejitas que luchan solas, fanés y descangalladas". O lo que es lo mismo: Los bocadillos están en argentino. Que me comprendan nuestros amigos iberoamericanos, su lenguaje es muy rico y musical, pero acostumbrados como estamos a la traducción en español, esta forma de hablar, peculiar en la península, puede ser un problema a la hora de comprobar las ventas.

Así que ya sabéis, si queréis reíros un buen rato, leer algo interesante pero sin complicaciones, y el tema de la traducción no es obstáculo para vosotros (a partir de cierta página resulta incluso entrañable) no dudéis en haceros con este **Saber Marionette J**.

Y HAY MÁS

Evidentemente, existen muchas más cosas: Una serie de anime (que emitió/emite Locomotion), OVAs (que también emite/emitió dicho canal), historia, banda sonora, merchandising... Pero todo eso ya se comentó en otro artículo hace varios números, así que a menos que los lectores nos lo pidáis encarecidamente, y como en la siguiente página tenéis un poquito más, de momento cortamos aquí.

Rafa del Río

SABER MARIONETTE J to X

LA REENCARNACIÓN DE LA MUJER

Este mes, y para comenzar mi trabajo como redactor de esta revista, hablaremos de una serie conocida por casi toda la comunidad otaku (aunque puede que haya algunos que no sepan de esta serie, que los hay, que lo sé yo ^_^), **Saber J to X**, la segunda parte del anime de **Saber Marionette J** que se emite en el canal Locomotion de Vía Digital (y cuyo manga habéis podido ver reseñado en la página anterior).

Recordando los antecedentes

Es recomendable que antes de ver **Saber J to X** veamos la primera parte, **Saber Marionette J**, que también se emite en el canal Locomotion y que consta de 25 episodios (lo digo por coger el hilo del asunto). De todas formas os haré un resumen.

Se nos sitúa en el planeta Terra Two, donde por un accidente en la nave que los transportaba no existen mujeres, y para resolver ese problema sus habitantes, todos hombres, deciden crear unos robots con apariencia femenina llamados marionetas (que como máquinas que son carecen de sentimientos).

Años más tarde, la verdadera historia comienza con la aparición de un humilde pescadero llamado *Otaru Namiya* que vive en el país de Japonés y que trata bien a las marionetas (algo extraño pues recordemos que las marionetas solamente sirven para complacer a sus amos), que se dirige al *Museo Japonés de Historia* y sin darse cuenta acaba en un pasadizo secreto donde encuentra una cápsula con una marioneta dentro. Tras despertarla inocentemente ve que la marioneta, que se hace llamar *Lime*, actúa de un modo extraño a las demás. Es porque tiene un circuito virgen (para los que no lo sepan, es un sistema que le hace actuar como un ser humano de verdad ^_^). Tras llevarla a su casa no es aceptada en principio por los habitantes de su barrio y en especial por *Mitsorugui Hanagata*, un ricachón que dice estar comprometido con *Otaru* O_o. Pero gracias a la forma de ser de *Lime*, pronto irá integrándose en la comunidad. Varios días después, nuestro pobre protagonista despierta, de nuevo inocentemente, a dos nuevas marionetas llamadas *Cherry* y *Bloodberry* (también con circuito virgen).

Ahora tiene que vivir con las tres, y si cada una está enamorada de *Otaru* pues el problema se multiplica (joer, qué suerte ¬_¬). Mientras tanto, el caudillo de Gartland (que es la actual Alemania), llamado *Gerard Von Faust* o *Faust* simplemente, ha conquistado el país de Peterburg y va de camino a Japonés para pedir su rendición ya que su gobernante el *Shogun* y *Faust* están en disputa por la única mujer que queda en el mundo, *Lorelei*, que está en el espacio, en la nave de la *Mesopotamia* que se averió y la tomó como rehén.

Claro que, para hacerle la competencia al *Shogun*, *Faust* ha construido otras tres marionetas con circuitos vírgenes llamadas *Tiger, Phanter* y *Luchs*.

[illegible]uimos: Saber J to X

En esta segunda entrega (repetimos, segunda, así que si seguís leyendo podéis reventaros cosas de la primera parte) la historia se desarrolla en dos lugares distintos: Japonés y Xi_An.



Durante el tiempo de paz, *Faust* se ha marchado para reflexionar sobre sus errores del pasado y lo bueno de una vida sin guerras, dejando mientras tanto a sus tres marionetas aprendiendo las costumbres y la vida de Japonés.

Un día decide sacar a *Lorelei* del castillo y llevarla al campo con sus marionetas (eludiendo la seguridad, ya que se le tenía prohibido salir del castillo por precaución), e inexplicablemente durante el picnic en un gran bosque unas extrañas máquinas los atacan y se llevan a *Lorelei*. Después de este suceso dramático, se emite por todas las cadenas de Terra Two un comunicado del ex-servidor de *Faust* en el que dice que Gartland ha revivido, pide que se les entregue a *Lime, Cherry* y *Bloodberry* y también la rendición del pueblo de Japonés o si no ejecutarán a *Lorelei*.

El consejo de guerra, enfadado por la actitud que *Otaru* tomó tras llevarse a *Lorelei* del castillo, lo culpa de todo lo sucedido, y nuestro protagonista tras asumir su error decide ir a rescatarla, consiguiéndolo (no os explicaré cómo para no destriparos toda la historia ^_^).

Tras un descanso decide ir de vacaciones al país vecino, Xi-An, pero *Otaru* cae enfermo inexplicablemente y su cura es demasiado difícil. Las marionetas *Lime, Cherry* y *Bloodberry* van en busca del antídoto por separado, pero son secuestradas por unas máquinas controladas por el doctor *Gess* (científico que trabajaba en el país de Gartland y que huyó cuando éste cayó), quien borra la memoria de los circuitos vírgenes de nuestras chicas y las suelta a cada una en un lugar distinto de la ciudad. *Lime* acaba en un hospital como enfermera, *Cherry* en un orfanato al cuidado de unos niños con la ayuda de un monje y *Bloodcherry* (la peor parada de las tres) acaba trabajando para la mafia como esclava. Y al pobre *Otaru* después de salir de su enfermedad el susodicho doctor le coloca una serie de antecedentes criminales que él no cometió para librarse de él y de sus marionetas para perseguir el fin que tanto ansía, ¿Cuál será el fin que persigue este malvado doctor? Ya sabéis, ved la serie que seguro que os encantará.

Personajes

Otaru: Es el protagonista de la historia y aunque es un poquillo (bastante) pobre, trata a las marionetas muy bien (algo mal visto en Terra Two, como ya dije antes). Ha trabajado en muchos lugares para adquirir experiencia y un dinerillo para poder sobrevivir. Es una persona con valor aunque un poco inocente, y sale como puede de las situaciones difíciles.

Hanagata: Es posible que para todos los que hayan visto o leído la serie *Hanagata* sea el complemento de humor de esta historia (recordemos que está enamorado del prota). En la serie es raro que no salga en un capítulo volando por los golpes de alguna de las marionetas de *Otaru* o de cualquier accidente inesperado. Este personaje es un pesado, mentiroso, ratero y suele tener muy mala suerte (pobrecito ^_^U).

Lime: Modelo: SMJ-O1R
Altura: 1´55 m
Peso: 45 Kg
Medidas: 83-55-85 cm

Su personalidad es muy infantil, le gusta jugar y hacer travesuras, y también es un poco inocente, aunque tiene una fuerza bastante grande. Es la primera de las tres marionetas que *Otaru* despierta.

Cherry: Modelo: SMJ-O2T
Altura: 1´50 m
Peso: 40 Kg
Medidas: 80-50-80 cm

Es guapa, gentil, delicada y le encanta soñar situaciones amorosas en las que sale *Otaru*, es muy hábil en la cocina y está dotada de un mecanismo capaz de detectar e identificar cualquier cosa.

Bloodberry: Modelo: SMJ-O3B
Altura: 1´65 m
Peso: 50 Kg
Medidas: 95-60-88

Es la más fuerte de las tres, un poquillo violenta (qué miedo...), tiene un cuerpo de escándalo (sólo hay que mirar las medidas (*NdL: Insisto, un 95 no está mal, pero tampoco es como para tirar cohetes*)) y siempre va detrás de *Otaru* para que se case con él. Al igual que *Cherry*, odia los ratones.



Faust y sus marionetas: Este hombre era el gobernador de Gartland en **Saber J** y tras su derrota fue cambiando de una actitud ambiciosa, destructiva y egoísta a una más pasiva y amante de lo que es realmente una vida de paz. Sus marionetas son *Tiger, Phanter* y *Luchs*, y poseen circuitos vírgenes similares a las de las marionetas de *Otaru*.

Terminando

Bueno, decir que esta serie (y la saga en sí) es recomendable para todos aquellos que quieran unos momentos de humor, amor, tristeza, etc, sin mayores pretensiones.

Con una banda sonora muy buena recopilada en una serie de discos que es una lástima que no haya podido comentar para no extender el artículo (dejándome también otros detalles, qué se le va a hacer).

Desde mi punto de vista, es la mejor serie manganime que he visto emitida de momento en cadenas nacionales y ha sido una suerte que *Lázaro* me haya dejado escribir sobre ella (y si queréis más, sólo tenéis que pedirlo).



Por último, quiero dedicar mi primer artículo a mis padres, a mi hermano *Víctor*, y mis amigos *Minibuda*, *Alberto*, *Edu* y *Kuri*.

Sr. Otaru

TRIGUN

¿DE DÓNDE HA SALIDO ESTA SERIE?

El anime de **Trigun** está basado en el manga de homónimo nombre creado por *Yasuhiro Nightow* y consta, como casi todos últimamente, de 26 capítulos que se emiten actualmente tanto en canal Buzz de Vía Digital como en el 3xl.net en la Comunidad Autónoma de Cataluña, además de haber sido distribuido en video por Selecta Visión.

Técnicamente es un anime correcto, sin demasiados alardes visuales, aunque hay que destacar algunos altibajos excesivos, pues hay un par de episodios en los que ni la animación ni el diseño dan la talla, cosa que contrasta con otros excepcionalmente bien hechos (en el lado negativo destacar el episodio 16, y en el positivo el 12 y el 26).



VALE, ¿Y DE QUÉ VA LA HISTORIA?

La acción transcurre en un desértico planeta, llamado Gunsmoke (a los dobladores/traductores se les olvidó mencionarlo), en el que los hombres se esfuerzan por sobrevivir al desolador ambiente y la prácticamente total pérdida de toda su tecnología que les permitió llegar a este planeta.

En este inhóspito lugar existe un hombre por cuya cabeza se ofrece una recompensa de 60.000.000.000 de doble dólares (aquí millardos) por la destrucción total de una ciudad llamada July y de elementos de clase "G" (¿qué será est?o), el nombre de este bandido legendario es *Vash La Estampida*, también conocido como "el tifón humaniode".

Debido a la alta recompensa y a los continuos desastres que ocasiona a su paso una compañía de seguros llamada Bernardery ha encargado a dos de sus empleadas que busquen a tan temido pistolero y le sigan lo más de cerca posible para así intentar reducir los desastres.

Meril y *Milly*, que así se llaman las muchachas, no tardan en dar con él, pero hay algo que no encaja, pues en vez de mostrarse como el sádico asesino que dice la leyenda *Vash* se comporta más como un niño pequeño al que le encanta bromear y comer donuts (su comida favorita), y, para colmo de pitorreo, afirma que lucha "por el amor y por la paz" (^ ^U). El comportamiento de *Vash* confunde tanto a las chicas que éstas tardan bastantes episodios en darse cuenta de que él es el autentico tifón humanoide.

En un principio *Vash* y sus nuevas compañeras de viaje viven aventuras de un tono simpático, pese a cruzarse en el camino de peligrosos criminales como la familia Nebraska o el genial Brillante y Dinámico Neón (a este tío habría que hacerle un monumento), siendo el tono de la serie distendido y bastante cómico.

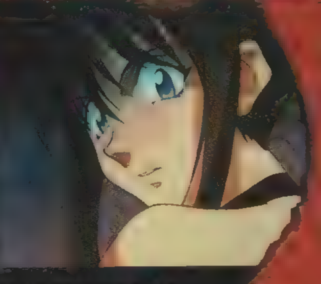
Al grupo no tarda en unírseles un misterioso predicador vestido de negro y portando una enorme cruz, *Nicholas D. Wolfwood*. El carácter de éste es muy similar al de *Vash*, pues también le gusta divertirse y beber. Es algo así como el co-protagonista de la serie.

Sin embargo no todo es de color de rosa, y hay algo que preocupa a *Meril*, pues *Vash* parece tener muchos secretos, y cuando pelea no parece un ser humano. En *Vash* se puede ver la angustia y el sufrimiento, como si hubiese algo que no le permitiese vivir en paz, y no parece deberse a los pobres caza recompensas que le persiguen, ya que suelen ser bastante inofensivos.









El pasado de *Vash* vuelve para atormentarle, y en este momento el mundo entero debería temer por su supervivencia. Todo comienza con la entrada a escena de un hombre llamado *Regalt* que, tras una breve charla telepática, afirma que a partir de ese día *Vash* sólo conocerá la desgracia. Dicho y hecho, ese mismo día *Vash* es atacado por una mala bestia que le hará esforzarse al límite para sobrevivir. Y sólo es el primero, pues los hombres de *Regalt*, los *Gung-Ho gun*, le atacarán uno tras otro (o en grupos) con el único fin de acabar con su vida. Pero hay algo, algo escondido en las sombras que lleva mucho tiempo tras *Vash* y que pertenece a su pasado, un titiritero que ha orquestado todos estos enfrentamientos con un oscuro objetivo en mente. A partir de éste momento *Vash*, *Meril*, *Milly* y *Wolfwood* deberán luchar duro por sus vidas.

La serie da un giro de 180 grados y lo que antes era comedia y diversión ahora es drama y tensión, siendo los siete últimos episodios los más impresionantes de la serie (excepto el penúltimo).

LOS PERSONAJES

Sin duda el punto más fuerte de la serie es el tremendo carisma de sus personajes, desde el propio *Vash* hasta el último paleto. Estos son los que más relevancia tienen en el argumento:

Los buenos

Vash "La Estampida": El prota de la serie, su origen es todo un misterio para los que le rodean. Se muestra como un joven muchacho (aunque es mucho más viejo de lo que creerías) al que le encantan por igual las mujeres y los donuts. Tiene un férreo código moral que le impide matar a ningún ser vivo (cosa que le traerá más de un serio problema). Pese a esta apariencia tiene unos reflejos y puntería inhumanos, y además sus heridas se curan muy rápidamente y posee ciertos poderes psíquicos, todas estas habilidades debidas a su misterioso origen. Utiliza tres armas distintas (de ahí el nombre de la serie), que son un revolver 45 Long Colt modificado, un brazo biónico equipado primero con una pistola y después con una potente ametralladora y, por último, la madre de todas las armas (cuyo nombre también fue olvidado por los dobladores/traductores), el angel arm (¿intrigados?).

"Derringer" Meryl Stryfe: Es la prota femenina, empleada de la compañía de seguros Bernardery y enviada junto con *Milly* por ésta para controlar los desastres que origina *Vash*. Tiene un carácter muy fuerte y es un tanto agresiva (por mis lares marimacho). Aunque *Vash* la saca de sus casillas acaba cogiéndole cariño, pero le cuesta reconocerlo. Pese a su aspecto es muy buena tiradora y bajo su capa esconde una treintena de pequeñas pistolas llamadas Derringer.

Milly "la súper pistolera" Thompson: Compañera de trabajo de *Meril*, y bastante cabeza-hueca (la voz de pito que le han puesto los dobladores le va que ni al pelo). Es la menor de diez hermanos, cosa que se nota en lo infantil que es, y le tiene mucho apego a *Meril*, a la que llama sempai (algo así como "compañero de grado superior"). Porta un enorme cañón que dispara una especie de balas noqueadoras.

Nicholas D. Wolfwood: Este misterioso predicador es coprotagonista junto a *Vash*, pero sus ideales, aunque similares, distan mucho de los de *Vash*. *Wolfwood* no duda en matar a su adversario si es preciso. Suele ayudar a los niños huérfanos y luchar por el bien y la justicia. Posee su buen puñado de secretos, a cuál más oscuro, que deben seguir siéndolo. Su única arma es una enorme cruz que porta a su espalda que en realidad se trata de un auténtico arsenal, con pistolas, un lanza-cohetes y una descomunal ametralladora. Esta cruz es, en cierto modo, un símbolo de los pecados que ha cometido y con los que debe cargar su conciencia.

Los malos

Varios son los caza-recompensas y bandidos con los que se cruza *Vash* en su camino, pero la mayoría son pobres indigentes que no valen la pena. Solo merecen ser reseñados los siguientes:

Brillante y Dinámico Neón: Este descomunal hombre con muchas lucecitas por su cuerpo (la verdad es que parece un arbolito de navidad) lidera una banda que se dedica a asaltar a los que cruzan los desierto, la banda *Bat-Rat*. Aunque es frío y cruel tiene cierto grado de retorcida moralidad. Va equipado con un potente y brillante pistolón, así como dos ametralladoras escondidas en sus hombreras.

La familia Nebraska: Esta familia es muy peligrosa (auque resultan bastante cómicos). Los cuerpos de la madre y uno de sus hijos están deformados y son ahora unos gigantes, los otros tres hijos son utilizados como proyectiles, el padre parece un científico chiflado y la hija, uh, pues la

hija es una chica normal (¿será adoptada?). La verdad es que en la serie dan más risa que miedo.

Los auténticos enemigos

Regalt Bluesummers: Misterioso hombre de siniestro aspecto que sirve al ser que persigue a *Vash*. Parece odiar a *Vash* con toda su alma, y su único objetivo es hacerle sufrir a cualquier precio, por lo que envía tras él a sus hombres, los *Gung-Ho Gun* (a partir de ahora GHG). *Regalt* no utiliza ningún tipo de arma, sólo se vale de sus habilidades psíquicas, cuyo origen guarda un terrible secreto.

Los Gung-Ho Gun

Es el grupo de asesinos y mercenarios al servicio de *Regalt*, todos ellos son extremadamente peligrosos, aunque sus motivaciones son dispares. Estos son los que aparecen en el anime:

GHG nº 1 Monev "el vendaval": Asesino obligado a entrenarse durante 20 años para matar a *Vash*, momento en el que obtendrá su libertad. Su apodo se debe a que cuando dispara a lo loco con sus ametralladoras de cadena crea un auténtico vendaval de balas que arrasan ciudades enteras.

GHG nº 2 Dominique "la cíclope": Esta atractiva moza es capaz de hipnotizar a sus adversarios con uno de sus ojos, llamado el ojo del diablo.

GHG nº 3 Hoppered "el guante": Sádico asesino que odia con toda su alma a *Vash*. A simple vista parece una peonza de tamaño familiar, pero en su interior se esconde un deformado ser. Su escudo es capaz de rechazar cualquier bala, además de ir equipado con una ametralladora.

GHG nº 4 Zazie "la bestia": En apariencia un simple niño, en realidad un ser capaz de controlar la fauna de Gunsmoke. Al ser un niño tiene serias dudas sobre lo que está bien y lo que está mal.

GHG nº 5 E.G. Mine: En todo grupo de súper villanos debe de haber un inútil, y este papel lo desempeña *E.G. Mine* a las mil maravillas. Por muchos escudos de pinchos que lleve este tipo no vale para nada.

GHG nº 6 Leonov "el titiritero": Este anciano es capaz de manipular una serie de marionetas que él ha creado.

GHG nº 7 Gray "el nueve vidas": Descomunal monstruo mecánico equipado con un potente arsenal.

GHG nº 8 Caine "tiro largo": Este silencioso francotirador porta un descomunal rifle con el que dispara a varios kilómetros de sus adversarios.

GHG nº 9 Rai-Dai "el espada": ¿Un samurai en el lejano oeste?, pues sí, y no os engañéis, este tipo es uno de los dos GHGs más peligrosos. Con su espada crea ondas cortantes capaces de derribar edificios, por si eso fuera poco la funda de su espada es en realidad una escopeta. Su deseo es buscar un adversario fuerte, por eso se enfrenta a *Vash*. Afirma que los GHGs no son más que títeres del mal.





GHG nº 10 Chapel "the Evergreen": El más independiente de los GHGs, y el que tiene cierto sentido de la justicia y del deber. Al igual que *Rai-Dai* afirma que algunos GHGs son obligados a actuar. Su única arma consiste en una enorme cruz similar a la de *Wolfwood*, con el que tiene cierta relación, sólo que la suya se parte por la mitad revelando dos potentes ametralladoras.

GHG nº 11 Midvalley "the Hornfreak": Brazo derecho de *Regalt* y el más letal de los GHGs. Este "músico" lucha con sólo un saxofón con el que crea impresionantes ondas de choque capaces de repeler balas. De sus palabras se deduce que los GHGs sólo son títeres en el juego de otro.

La sombra

Knives: Es el misterioso ser que persigue a *Vash* desde hace muchísimos años, su mera existencia pone en peligro la de los habitantes de Gunsmoke. Es, junto con *Vash*, el ser más poderoso y peligroso del planeta. Sus armas son un revolver 45 Long Colt negro modificado y el angel arm.



Y EL MANGA, ¿CÓMO ES?

El manga de **Trigun** está dividido en dos partes bien diferenciadas: **Trigun**, que abarca desde el principio hasta los sucesos de la quinta luna (tres tomos); y **Trigun Maximum**, desde ahí hasta el final (cuatro tomos).

El anime sigue más o menos fielmente el argumento del manga, aunque a medida que la serie avanza las diferencias son muchas. Empiezan aproximadamente a partir de la llegada de los GHGs. Así las escenas son bastante distintas y con personajes distintos.

Esto es así, supongo, tanto para que los que hayan leído el maga encuentren una historia algo distinta como por la dificultad que conlleva trasladar una historia de un cómic a un anime con un limitado número de episodios.

El manga es bastante más oscuro y fuerte que el anime, y muchas son las escenas de éste que se han suavizado. El *Vash* del cómic es mucho más siniestro (aunque sus payasadas son las mismas) cuando pelea, y sus adversarios son más crueles si cabe.

Las batallas son muchísimo más cruentas (*Vash* pierde el brazo biónico en su enfrentamiento con *Monev*) y con más acción de lo que podemos ver en el anime.

Como es lógico el aspecto psicológico de los personajes esta tratado más a fondo, sobre todo en los GHGs que, por cierto, tienen algunos exclusivos. Así pues *Caine* y *Chapel* son exclusivos del anime (aunque el rol de este último lo juega otro personaje que sí conocemos), mientras que en el manga aparece otra GHG que aquí no hemos visto.

Por último comentar que Norma empezó a publicar aquí el manga de **Trigun**, pero las escasa ventas hicieron cerrar la serie. A ver si se animan a reeditarla otra vez ahora que la serie goza de cierta fama, y esta vez la sacan entera (pero con una calidad de papel mejor, porfa).

TOP SECRET

ADVERTENCIA, si no has visto la serie no leas lo que viene a continuación, ya que te destriparía algunos de los misterios de la misma. ¿Sigues leyendo?, bien, deduzco que ya la has visto, entonces te quedará una duda que no se aclara muy bien en la serie, ¿qué son exactamente *Vash* y *Knives*, y cómo funciona el angel arm? En el anime *Knives* afirma que él y *Vash* son medio androides, pero esto no es muy exacto que digamos. *Vash* y *Knives* son, como afirmaba *Platt*, las mismas criaturas que alimentan de energía a las ciudades, o sea, plantas de energía. El origen exacto es un tanto confuso, pues ni en el manga ni en el anime se explica de dónde han salido las plantas, pero se supone que no las crearon los seres humanos. Cabe destacar que todas las plantas de energía que aparecen son del sexo femenino, menos *Vash* y *Knives*, lo que explicaría que éstos puedan andar por ahí libremente.

El angel arm se aprovecha de la capacidad de las plantas de generar y manipular grandes cantidades de energía para, mediante la fusión del núcleo instalado en el revolver con el cuerpo de la planta, crear un arma tanto biológica como mecánica capaz de emitir toda esta cantidad de energía de forma explosiva.

Conclusión

Que la serie, sin ser la octava maravilla del mundo, es muy entretenida y te dejará un buen sabor de boca. No resulta en ningún momento empalagosa (aunque la manía de *Vash* de llorar cada dos por tres ralla un poco) ni excesivamente violenta y el argumento, sin ser enrevesado, hará que te tragues la serie hasta el final.

Remy









LAS PESADILLAS DE SUEHIRO MARUO

Si hace cinco años hubiéramos preguntado a cualquier editor por la viabilidad de muchos de los títulos que hoy en día podemos encontrar en las estanterías de las tiendas poco menos que se hubiera reído en nuestra cara. Sin embargo, por no se sabe muy bien qué motivos (aunque se intuyen), últimamente España vive una época dorada en cuanto al manga. Y lo que es mejor, lo hace no tanto por su cantidad sino por su calidad. Muchos son los títulos de temática alejada del típico "prota que da muchas ostias mientras la tía florero que le acompaña enseña toda la carne que puede" que podemos encontrar, contándose entre ellos algunos de temática "adulta". Y el éxito de estas últimas series ha llevado a que alguna que otra editorial se arriesgue con cosas que desde luego a poco gente se le hubieran pasado por la cabeza. Pues bien, de uno de esos mangas "raros" es de lo que voy a hablaros.

Aquel que piense que *Suehiro Maruo* es otro autor de "manga de sexo y violencia", se equivoca de largo. *Maruo* dibuja pesadillas.

Sus historias, la mayoría de las veces cortas, beben directamente de la tradición del muzan-e (estampas o esculturas de atrocidades), un arte popularizado en Japón allá por el siglo XIX. Por eso sus temas preferidos son los asesinatos con hacha, la violación, el aborto, el incesto, etc. Y *Maruo* no esconde nada, de hecho podríamos decir que sus imágenes están siempre en el límite de lo que la censura (o autocensura editorial) de la obscenidad y la perversión permite.

Este japonés autodidacta, expulsado de mil colegios y carterista ocasional (?) comenzó a dibujar a los dieciocho años. Enseguida se presentó en las oficinas del semanario Shonen Jump, donde sus oscuras historias de fantasía onírica fueron rápidamente rechazadas por extremadamente raras, violentas y de mal gusto (en opinión de los editores de una revista dirigida a un público poco avezado a todo lo que fuera más allá de **Dragon Ball**, claro está).

Cinco años después *Maruo* retomó los lápices y empezó a publicar en un sitio más adecuado a su trabajo, una editorial de manga para adultos, donde no tuvo que someterse a ningún comité editorial que frenara su fértil y sucia imaginación (dicho sea esto último como un elogio). A partir de entonces hemos podido disfrutar de su dibujo elegante y de sus innovadoras construcciones narrativas. Además, como es lógico, dejó rápidamente de ser encasillado como mangaka erótico para pasar a otro nivel, el de las ediciones limitadas, las ediciones de lujo y los originales por las nubes.

Un mangaka para conoisseurs, vamos. Pero curiosamente Maruo se ha apartado momentáneamente de todo ello para intentar llegar a más público y ha realizado un manga en la revista Young Champion, una revista muy comercial.

En cualquier caso, pronto podremos juzgar por nosotros mismos, ya que llega a nuestro país uno de sus mangas, **El vampiro que ríe**, que será publicado por Glénat como novedad del Salón del Cómic de Barcelona. Será un tomo único de unas 240 páginas (bi-tono rojo en las diez primeras) formato **Akira** que saldrá por unos 15-18 euros. Toda una apuesta de Glénat que, triunfe o no, será digna de ver.

Isaikra

WEST END

Antes de nada, un aviso: **West End** sólo es recomendable si os gustan las escenas sexuales altamente explícitas, y no siempre consensuadas, servidas generosamente a lo largo del volumen. Y no estoy exagerando. Si eso no es santo de vuestra devoción, no sigáis leyendo.

West End es obra de *Futaba Aoi* y *Mitsuba Kurenai*, dos autoras con varias obras ya a sus espaldas. Aparte de ésta, su obra más conocida es **Level C**, también famosa por su alto contenido sexual. **West End** se publica en Be-boy Gold desde 1995 y lleva ya siete volúmenes bajo el sello Super Be-boy Comics. Aún no ha acabado.





En un mundo después de un holocausto nuclear, del que la humanidad ha sobrevivido bastante bien, existen unos androides, llamados *demiuru*, fabricados básicamente con fines sexuales. Su estructura física es inestable, por lo que tienen que tomar drogas estabilizadoras regularmente o se disolverán. Obviamente, los *demiuru* tienen dueños y llevan collares para demostrarlo. La mayoría son fabricados en masa, pero existe un lugar llamado el Castillo que fabrica *demiuru* de mayor calidad.

Tonami, uno de los protagonistas, es uno de esos *demiuru*, pero fue secuestrado y ha acabado en un burdel. Su vida cambia el día que llega al burdel *Kiri*, quien acaba secuestrándolo. *Tonami* se enamora de él a primera vista pero *Kiri* sólo lo ha secuestrado para demostrar su poder a un burdel rival, pues lo único que desea es dinero para costearse un viaje al oeste donde siente que hay algo que le espera. Después de beneficiárselo, lo lleva al burdel para pedir dinero y trabajo, pero los propietarios lo matan y utilizan a *Tonami* como ya os suponéis. Pero *Kiri* resucita (es su poder, pero no sabe porqué lo tiene) y acaba con todos ellos.





Kiri y *Tonami* siguen viajando, parando en ciudades donde *Kiri* prostituye a *Tonami* e intenta conseguir algún trabajo, ya sea de guardaespaldas o de asesino. Pero la gente del Castillo está tras la pista de *Tonami* y *Kiri* tiene la habilidad de meterse siempre en problemas.

Tonami está enamorado de *Kiri*, tiene buen corazón pero muy listo no es que digamos. *Kiri* al principio sólo quiere a *Tonami* para beneficiárselo pero poco a poco... bueno, ya os lo imagináis, ¿no?

Pero...

El mayor "pero" de **West End** es precisamente lo que comentaba al principio: la superabundancia de escenas sexuales. No tengo nada en contra de escenas sexuales explícitas en un manga yaoi y de hecho otros que he reseñado las tienen, pero creo que tienen que encajar en la historia, tener una razón para estar ahí y en el caso de **West End** parece lo contrario, que la historia está como excusa para las escenas de sexo, para las que las autoras tienen una fértil imaginación, todo hay que reconocerlo.

La historia parece interesante y el arte es agradable a la vista y sólido, propio de autoras con experiencia, con unos ojos muy marcados y abundantes tramas que sin embargo no se hacen pesadas. Pero la verdad es que la historia podría funcionar perfectamente con un poco menos de fluidos corporales y un poco más de argumento.

West End no es para estómagos débiles. Aparte del sexo explícito, también hay considerables dosis de sangre y violencia. Si lo vuestro son los romances, alejaos corriendo de este manga. Si os van las cosas más fuertes, seguramente os gustará.

Andromeda

SAIGADO COMIC PUBLISHING 2

Este mes volvemos a la carga con el estudio Saigado Comic Publishing, pero esta vez centrándonos más en lo que creo que son las mejores obras de este estudio, los Full Color, varios ya y no con la misma calidad con la que tienen acostumbrados a sus seguidores, sino superándose a sí mismos para crearlos a todo color. Todo un lujo en el mundo del cómic y del manga en general.



FULL COLOR

El full color por excelencia, el inicio de toda una saga de mangas en color con un mismo argumento en común, el famoso videojuego de SNK, **The King of Fighters**. En este primer número encontramos simplemente ilustraciones de los principales personajes femeninos de la saga con sus respectivas parejas, como es el caso de *Mai* con *Andy* (o en el caso de que la chica en cuestión no tenga pareja, se limitan a representarlas solas, aunque con unas poses muy sugerentes). Al tratarse de ilustraciones, cuando uno le está echando un vistazo puede hacerse muy corto, pero os aseguro que tiene bastantes páginas.

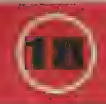
La verdad, en este tomo el color no es muy bueno. Es correcto, pero no llega a la calidad de los últimos tomos publicados. De hecho, si lo comparamos con el segundo Full Color, la diferencia es abismal.

FULL COLOR 2

Segundo volumen aparecido, y esta vez pasamos al manga propiamente dicho, ya no se trata de ilustraciones sino de una historia argumentada (mmm... ¿los mangas hentai tienen argumento?). En este segundo número se puede apreciar una notable mejora en el color y en el acabado final de los personajes, todo dentro de lo que cabe, pues comparándolo con el primer volumen el que nos ocupa son viñetas en las que "encajar" un dibujo a un espacio mínimo, lo que impide poner grandes dibujos (lo que no quita que posea algunas páginas con sólo dos viñetas y unos buenos grandes planos (y supongo que todos os imagináis cuáles son ^__^)).

En cuanto al argumento, pues es bastante sencillo. Todo se sitúa en pleno torneo del King of Fighter, pero como todos imaginamos, todo buen torneo que se precie no puede







se nos caiga la babilla, pues su calidad es indiscutible, aunque con la (frustrante) censura que viene siendo habitual en los mangas hentai que a nuestro país llegan.

La historia del tercer volumen continúa con lo ocurrido en el Full Color 2, sólo que esta vez deciden cambiar a *Mary* y a *Terry* por *Yuri* y *Sie*, el jovencito que aparece en el King of Fighter haciendo equipo con *Yuri* y el abuelo que está todo el día borracho. *Mai* y *Andy*, no hartos con la sesión de sexo que se habían dado con *Terry* y *Mary*, deciden ahora "jugar" con la joven pareja (que estaban viendo un video casero que crearon después de terminar el segundo volumen). Apareciendo de la nada, y viendo la cara de sorpresa que tenían al ver el vídeo, *Andy* y *Mai* empiezan a ponerlos nerviosos con preguntas un tanto pecaminosas, y por supuesto, *Mai* toma la iniciativa, haciéndole una felación a *Sie* delante de *Yuri* que, al verlo, se mosquea bastante, aunque no le dura mucho, puesto que *Andy* hace lo propio con ella. Y así de nuevo el tomo acaba con las posturas, cambios de parejas, algo de lesbianismo y escenas de sexo a raudales habituales, y de nuevo vuelven a sorprendernos, porque al final hay otra escena humorística (parece que los de Saigado no innovan mucho en finales, la verdad) que tampoco desvelaré.

transcurrir en un solo día, y durante una de esas noches de descanso *Mai* decide ir a ver a *Andy*, que había terminado un tanto agotado. Mientras tanto, *Mary* y *Terry* deciden ir a ver a la parejita en cuestión para pedirles disculpas por un malentendido en el torneo. Evidentemente, dos novios a solas en una habitación dan para pensar muchas cosas en las que al parecer *Mary* y *Terry* no habían caído, y sorprendidos ellos, encuentran a *Mai* y *Andy* en pleno acto sexual, al que se unen gustosamente. El resto del manga son las típicas posturas, intercambio de parejas y unas cuantas eyaculaciones. Al final del tomo podemos ver una gran escena humorística que no pienso desvelar para que tengáis un aliciente más para haceros con este genial tomo.

FULL COLOR 3

Relativamente actual, y como ya dije el mes pasado, continuación de las andadas del Full Color 2. Al ser un tomo mucho más moderno, la calidad del dibujo se encuentra por encima de los anteriores, pues el estudio Saigado Comic Publishing con el tiempo ha ido mejorando lo que parecía inmejorable y número tras número realizan un volumen mejor que el anterior (y éste no iba a ser menos). El color utilizado para esta tercera parte se basa en tonos más claros y mejor aplicados, aunque un punto negativo es la distribución de las viñetas, pues las páginas y los planos parecen algo más engorrosos que los anteriores (pero no os preocupéis pues esto es sólo al principio de la historia). Al final del tomo, y como es costumbre, nos deleitan con unas ilustraciones que harán que

FULL COLOR 4

De lo más reciente en la colección Full Color, y si la calidad en el tercer número era lo mejor que se había visto, éste lo deja a años luz de los anteriores. El manga posee viñetas grandes y muchas escenas de sexo, pero sin dejar a un lado el argumento. Esta vez nos encontramos ante un SNK vs. Capcom, por lo que los chicos de Saigado Comic Publishing se salen de su (reiterativa) manía de centrarse en el mundo de King of Fighters y ahora, después del manga, podremos ver ilustraciones de las chicas más famosas de Capcom.

Volvemos a los campeonatos, y esta vez tenemos como protas a *King* (la camarera del KoF con aspecto de chico), a *Ryo* (del juego Art of Fighting) y, por supuesto, a la colegiala del juego Street Fighter, *Sakura*. En mitad de un torneo, *King* vence uno de los combates y *Sakura* muy contenta por ello decide ir a visitarla a los vestuarios, pero se queda muy sorprendida al ver que *King* está en pleno acto sexual con *Ryo*, muy enfadado él por haber sido descalificado del torneo. Entonces se dan cuenta de la presencia de *Sakura*, a la que invitan a su fiesta particular, y aunque al principio parece un tanto indecisa, finalmente accede a compartir con ellos su cuerpo. De nuevo, y para no variar, el humor sigue presente en los doujinshis de Saigado Comic Publishing y termina con unas viñetas muy graciosas de los demás luchadores del torneo.



Pues eso es todo (por ahora), y ya sabéis, si encontráis una de estas joyas no dudéis en haceros con ellas. Y el mes que viene habrá una sorpresita para los seguidores de Gainax (si todo va bien, claro).

Antonio Ruiz [TV Boy]

SER OTAKU EN INTERNET

Es curiosa la cantidad de debates que se pueden generar en los foros de internet que tratan sobre manga. Debido a la tan cacareada "fogosidad" de los aficionados a este tipo de tebeos, nos encontramos con un número más que respetable de discusiones cruzadas (que van articulándose casi diariamente, formando, en algunos casos, encendidos debates) que pueden hablar sobre los baremos de popularidad de las armaduras de la serie de moda, o sobre el gramaje del papel utlilizado para editar.

La edad de los participantes es variada y el hecho de que cada uno escriba desde su casa o cybercafé provoca respuestas específicas a preguntas inocentes o réplicas insultantes a cariñosos comentarios que van mezclándose entre sí dándole a todo el conjunto una apariencia de diálogo vivo que merece la pena observar con algo de perspectiva.

Como en todas partes, hay de todo, y poder compartir información y (sobre todo) opiniones es lo que mantiene a algunos más o menos al día de lo que se cuece en los distintos puntos de reunión virtual. Pero no todos utilizan esos foros de la misma manera o para lo mismo, y eso genera fricciones y batallas dialécticas, la mayoría de veces debido a un exceso de testosterona o a las ganas de ver tu nombre repetido hasta la saciedad en los interminables listados de temas en los que puede uno meter baza.

Resulta curioso ver cómo un comentario o pregunta puede derivar en un diálogo para besugos en el que ni siquiera participa la persona que lo ha generado (quien, por cierto, la mayoría de veces, se queda con las ganas de saber cuál era la respuesta a su pregunta...). Un observador no demasiado vinculado con el tema recibe la información de otra manera, y, con suerte, puede dar con una amable y documentada discusión sobre un tema que le interesa y llevarse de regalo alguna información valiosa que compense la media hora de conexión a internet.

Lógicamente, no todos los foros tienen un número de conexiones lo suficientemente regular como para mantener este tipo de dinámicas en marcha, y acaban convirtiéndose en cementerios de opinión virtuales en los que un sufrido moderador cuelga de vez en cuando un mensaje pidiendo participación.

Otros (los más populares) manejan una gran cantidad de participantes que convierte en una misión imposible la más mínima moderación y algunos acaban por verse obligados a borrar determinados mensajes que consideran fuera de tono para lograr encauzar el debate hacia donde ellos creen que debe dirigirse.

Desde hace poco, las editoriales están dándose cuenta de la ventaja que supone contar con uno de estos foros dentro de su página web, ya sea a nivel promocional o como herramienta para comunicar con el lector. Aunque no sean (para nada) representativos del colectivo, sí es cierto que pueden utilizarse como "folleto" informativo o campo de pruebas para globos sonda: una primicia, noticia o rumor acaba por rebotar en otros tantos foros de los que se surten buen número de medios de información dedicados al manga (revistas de información, programas de radio o fanzines).

De todos modos hay que ir con cuidado: la cantidad de noticias falsas, rumores sin confirmar o simples invenciones colgadas por lectores con vocación de futurólogos puede confundir a más uno, y el no poder (o querer) verificar la información puede llevar a algunos a escribir encendidas críticas contra la editorial de turno o a dar verdadera trascendencia una sarta de chismes. Pero lo más curioso es ver cómo un debate lleva a otro, cómo una misma discusión se divide en dos o cómo un rumor sin confirmar va deformándose a medida que va rebotando en distintos foros hasta ser desmentido.

Un ejemplo:

Pongamos por caso que en uno de esos foros de opinión alguien comenta que los mangas de una determinada editorial (Glénat, por ejemplo) no llevan el precio impreso en portada y pregunta por qué. Acto seguido, un lector de mente "conspiranoica" responde al mensaje diciendo que es algo que pueden aprovechar los libreros para timar al personal sin que nadie se percate.

Alguien en nombre de la editorial (yo, por ejemplo) trata de matizar y da una explicación de tipo estético en lo referente a los precios ("Queda feo" o "No nos gusta"). Por la tarde, cuando se incorporan los otakus más jóvenes (que estaban en la universidad o en el instituto), el debate ya ha generado otra discusión paralela donde se habla de la aplicación de las reglas básicas del diseño a los productos de consumo. Mientras, el otaku conspiranoico se encuentra con un mensaje que refuerza su postura: un inocente lector ha sido timado por un malvado librero, que ha redondeado al alza un manga que no tiene el precio en cubierta. Espoleado por el respaldo, nuestro testosterónico otaku escribe un nuevo mensaje en el que deja de vuelta y media a la editorial y la acusa de vaciar los bolsillos de los lectores en lugar de preocuparse por dignificar el manga (una expresión francamente chistosa hoy día). Para entonces, el tema ya ha rebotado en otro foro en el que se ha generado un tercer debate: "¿Se puede exigir un listado oficial de precios a los

libreros?". Al mismo tiempo, el debate sobre el diseño gráfico de los mangas genera algunas conclusiones interesantes (escritas por los más veteranos) y crece en participación: "¿Cómo se diseña un manga?", "¿Qué se tiene en cuenta a la hora de pensar una portada?". Esta segunda discusión derivada rebota a su vez en el foro de una editorial y los responsables del área gráfica ofrecen su opinión al respecto, añadiendo más datos en cuanto al tratamiento de sus productos. En ese momento, el autor del mensaje que dio origen a todo (y que sigue sin saber la respuesta a su pregunta) interviene diciendo que no iba con mala intención, sino que simplemente tenía curiosidad por saber porqué algunas editoriales no ponían el precio en cubierta. Pocos minutos más tarde, un lector despistado informa de que todos los mangas tienen el precio marcado en lápiz en la primera página y alguien comenta lo incómodo que les debe resultar hacerlo a las editoriales cuando la tirada es de 10.000 ejemplares. El que habla en nombre de la editorial le confirma que marcar los libros es tarea del librero y que depende de él el hacerlo con una discreta etiqueta o a mano. Entonces, un anónimo indignado replica preguntando si las editoriales pagan a los dueños de las librerías las etiquetas y los lápices, pero algo más tarde alguien cae en la cuenta de lo absurdo del tema y se interesa por la normativa legal al respecto. El responsable editorial dice que la normativa legal es clara: según el Gremio de Editores los LIBROS no pueden llevar el precio impreso en cubierta. La discusión se relaja y, aunque aún quedan disidentes que claman venganza por tamaña estafa organizada, las aguas vuelven a su cauce rápidamente... El debate sobre diseño gráfico aplicado dura algo más y en él se escriben interesantes reflexiones (los veteranos de nuevo) sobre la capacidad que tienen algunas portadas de llamar la atención del lector, o sobre la unidad estética que deberían tener las series y colecciones. Tras un par de días, se inicia una nueva polémica referente a precios abusivos y el anterior cruce de mensajes queda en los archivos... para los amantes de las curiosidades de la cultura popular.

Cuando uno se incorpora más o menos regularmente a alguno de estos foros (o a varios) y es uno de esos nombres que aparece con frecuencia en ellos puede ser testigo, e incluso parte activa, de momentos como el comentado. Si se tiene claro que las opiniones son como el culo (todo el mundo tiene uno y cree que el del otro huele mal) puede hasta pasar un buen rato conectado a la red sin necesidad de recurrir a otros modos de entretenimiento como, por ejemplo, el botellón.

Un saludo

Dani Barbero (Glénat)

YO LO HARÍA MEJOR

Basta con visitar unas obras en la calle para ver cuál es la actitud imperante en nuestro país: una o dos personas están trabajando, llevando a cabo aquello que saben hacer (se supone). Pronto, alrededor de la obra se forma un corro de personas entre las cuales seguro que se encuentra por lo menos alguno de los siguientes sujetos: uno que le explica a otro lo mal que lo están haciendo los trabajadores; otro que escucha con atención y asiente sin acabar de entender por qué; otro tipo que, bien alto, para que se le oiga, corrobora la opinión del "experto" de turno, y un puñado de personas que pasaban por allí y se han sumado al corro.



Por supuesto, sobra decirlo, todas estas personas están ociosas y, por lo general, no tienen ni idea de cómo funciona una obra, ni de arquitectura, ni de construcción, etc. Pero, precisamente quizás porque están ociosas, quizás porque su sueño de infancia consistía en trabajar en una obra, quizás por simple borreguismo (si todos lo dicen, no voy a ser yo mismo -Credo número 1 del buen borrego-), deciden regalar al mundo maravillosas perlas de sabiduría. Y es que, ya se sabe, ser idiota en solitario es muy triste. En compañía se lleva mejor, y además a uno le permite pensar que sirve de algo, que su opinión es válida e incluso, en el mejor de los casos, que uno no es tan idiota.

Dice un proverbio algo así como "si el sabio no aprueba, malo; pero si el tonto aprueba, peor". Y dice otro proverbio que "más vale tener la boca cerrada y parecer idiota que abrirla y disipar toda duda".
Por desgracia, en un país donde predominan la improvisación y los maestrillos (cada uno con su cuadernillo), los idiotas se empeñan en disipar dudas y en repartir su "sabiduría" a diestro y siniestro. Y por supuesto, Internet, que además permite que más de un cretino malintencionado se escude tras un seudónimo (aunque también hay seudónimos que no esconden a cretinos, pero eso es harina de otro costal), nos ha proporcionado el peor arma para el imbécil: el anonimato.

Porque si un cretino tiene un resquicio de inteligencia (aunque sea reptiliana), normalmente se guarda muy mucho de entregar sus perlas de sabiduría, quizás impulsado por un último resquicio de instinto de conservación social. Pero, arropado por el anonimato, a lo máximo que se expone es a quedar como el cretino que es, pero sin que nadie sepa exactamente qué cara tiene.

No en vano corre una anécdota sobre un famoso político español que, en época franquista, fue descubierto bañándose desnudo en el mar por un puñado de periodistas. Al salir del agua, su reflejo inmediato fue taparse sus partes pudendas. Por suerte, había alguien allí para advertirle que lo que tenía que taparse era la cara, porque los cojones no son el espejo del alma... por desgracia, quizás.

Jaime Rodríguez (Planeta)



SI QUE HAY QUE OPINAR SE OPINA (PERO OPINAR PA NA' ES TONTERÍA)

Dado que mis ilustres colegas han basado sus artículos en los tan abundantes opinadores (ya sea en internet, ya sea en cualquier sitio), yo seguiré más o menos por ese camino para profundizar un poco más en el tema (y aprovecho el mismo para fusionar mi sección con la palestra, que la cuestión lo permite).

Gente que opina hay mucha, pues todos tenemos opinión, es algo lógico, normal, y un derecho que afortunadamente todavía tenemos (pese al empeño de algunos en lo contrario). Centrándonos en el manga (que es lo que os interesa) y siempre que se pueda en las revistas (que es obviamente de lo que más ejemplos tengo), sin duda todos conocéis al menos a una persona de ésas que cada dos por tres están opinando sobre prácticamente todo lo que rodea al manga (revistas, editoriales, ediciones, emisiones de series, doblajes, precios... ¡TODO!), pues son muy numerosos y todo un icono de nuestro mundillo. Ahora bien, dichos personajes y sus opiniones, ¿merecen la pena?

No cabe duda de que hay muchos que sí, normalmente los más veteranos (y los que menos opiniones emiten), pero el problema es que hay un enorme tanto por ciento de gente que opina:

a) Por tener un poco de protagonismo
b) Porque se aburre
c) Sin tener ni pajolera idea del tema que está tratando
d) Por envidia o frustración
e) Por demostrar a los demás lo listos y sabios que son
f) Todas las anteriores
g) Otras causas

Si pensáis un poco, de nuevo seguramente todos conocéis a alguien así. Es gente que bien se considera muy lista y superior, bien tiene un afán de protagonismo inusitado, bien tiene algún trauma oculto, pero el caso es que actúan movidos por intereses no todo lo nobles que deberían ser los que generan una opinión. Así, sin duda todos habréis visto por ejemplo a gente alabar revistas que acababan de salir en ocasiones sin haberlas leído siquiera en detrimento de otras que llevaban mucho tiempo en las estanterías (=me da igual cómo sea la nueva revista, pero odio esta otra, así que voy a ensalzar a la nueva a ver si consigo que la otra pierda ventas); o criticar traducciones sin saber el idioma original, apenas conocer el propio, y hablar en base a lo que se ha leído en una página web de más que dudosa fiabilidad. Son así, es inútil intentar evitarlo, y lo mejor (bueno, lo segundo mejor, puesto que lo mejor mejor es ignorarlos) que se puede hacer es darles cancha y reírte de ellos (pasas muy buenos ratos, os lo aseguro), cosa que en realidad resulta muy fácil pues esta gente normalmente encaja a la perfección con la definición "clásica" del friki. Esto es, no tienen demasiados amigos, no salen demasiado de su habitación, no están del todo adaptados socialmente, no son excesivamente espabilados y son en extremo tímidos. Y me diréis: "¿cómo pueden ser tímidos diciendo las cosas que dicen?". Muy fácil, ya lo ha dicho *Jaime* en el artículo de la página anterior: gracias al anonimato de internet.

Internet permite decir lo que quieras bajo la tranquilidad que supone el saber que lo máximo que la gente va a averiguar de ti es una IP (es decir, esos cuatro numerajos de tres cifras que de vez en cuando tenemos que revisar), por lo que la peña puede aprovechar para soltar toda su rabia, amargura y frustración con total seguridad (recordemos que en este sector se incluye toda esa gente que por ejemplo antes de los salones me amenaza de muchas y muy diversas formas para luego nunca aparecer).

Peeeeero, todavía queda lo mejor. Ya hemos visto que esta gente normalmente actúa para demostrar lo mucho que saben y lo listos que son, para acaparar protagonismo, y seguramente también como terapia para vencer algún tipo de trauma que arrastren consigo, ¿qué puede haber mejor que eso? Pues que además hablen sin tener ni puñetera idea del tema tratado. Y me diréis: "Pero eso será muy extraño, ¿no? Nadie es tan tonto como para ir hablando de temas que no domina o incluso desconoce". Pues no, amigos, es al contrario, lo normal es que quien habla no tenga ni idea en realidad de lo que está hablando. "¿Cómo no se dan cuenta de que están haciendo el imbécil?", pensaréis, y de nuevo la respuesta s muy sencilla: Porque están arropados por otros dos o tres como ellos que les dan la razón cualquiera que sea su opinión (aunque digan que el sol sale de noche). Así, entre sus ya propios problemas para captar la realidad (normalmente motivados por alguna frustración y/o profunda rabia) y que tiene a unos pocos personajillos tan tristes como él apoyando, estos seres se lanzan a proferir opiniones a 33 rpm mientras la gente normal intenta contener como puede la risa y va dando cancha para que sigan divirtiendo al personal (bueno, a veces se hace causa común y se ignora al personaje, pero sólo cuando realmente son de vergüenza ajena (que los hay, os lo aseguro)).

Pero, como siempre, lo mejor son los ejemplos. Ejemplos que no son fáciles de encontrar, pues como también decía *Jaime* en su artículo, siempre hay un atisbo de conservación social que lleva a no dejar pruebas ni rastros. Sin embargo, hace poco encontré una web en la que dos amigas se dedicaban a ir de guays y de expertas y de "yo lo haría mucho mejor" con varios ejemplares de revistas, entre los que se encontraba uno de Minami. No daré los datos pues la autora en cuestión, seguramente movida por ese atisbo de conservación social, sabía que no podía salir del círculo de seguridad que suponen su web y los cuatro amigos suyos que la visitaban y apoyaban incondicionalmente y que si hacía públicos sus datos sería el hazmerreír del mundillo. Yo respeto esa decisión y pongo su texto sin decir ni la URL ni su e-mail. ¡Vamos allá!

¿Qué pasaría si para hacer un especial de Saint Seiya reunieses a un grupo de personas a las que no les gusta la serie, les resulta indiferente o simplemente la aborrecen? ¿Y si además a las colaboraciones de los verdaderos fans les recortas los artículos? Pues que sale un especial como el de Minami, donde ni la portada merece la pena puesto que se trata de un montaje de distintas ilustraciones redibujadas y montadas sobre un fondo negro.

Magistral la introducción, donde:

a) para empezar sentencia que a los autores del dossier la serie se la trae floja.

¿Se habrá parado esta chica a pensar que el hecho de criticar algo no significa que no guste sino que se es objetivo? ¿Se le habrá pasado por la cabeza que todo lo que le guste a ella la serie podría no ser ni la mitad de lo que le pueda gustar a los que hicieron los artículos pero que dichos autores saben ser objetivos y reconocer que algo es malo aunque guste? No sé, aconsejaría a la interfecta hacer un cursillo rápido de objetividad, pues uno de los principales errores de estos tipos es poner lo que les gusta como la perfección personificada, cegándose voluntariamente a los muchos errores que absolutamente todo tiene.

b) deduce que se recortan los artículos de los verdaderos fans.





Como de costumbre, las ilustraciones no tendrán nada que ver con el tema del artículo, pero eso sí, nadie negará que molan

Es decir, que hay fans y no fans, suponemos que dependiendo de si la ponen como la octava maravilla del mundo o como algo con sus errores y fallos, te cagas. Pero eso no es lo mejor, lo mejor es que no sé dónde ha visto esta mujer (sí, mujer, pues aunque a raíz de sus textos no lo parezca físicamente supera la veintena, otra cosa ya es mentalmente) artículos recortados, pues soy el corrector y revisor último y juro sobre los tomos de **Akira** que yo no recorté absolutamente nada. Maravillosa percepción la de esta chica.
c) llama a nuestro número 4 "especial de **Saint Seiya**".
Toda una revelación. Todo este tiempo pensando que había sido un número como los demás sólo que con un dossier sobre **Saint Seiya** y ahora, casi tres años después, me entero de que era un especial monográfico. Tonto estoy, oyes...
d) dice desde ya que el número no merece la pena como no la merece la portada.
Portada que, por cierto, yo creía que tenía un fondo espacial, pero de nuevo esta chica me ha abierto los ojos y resulta que es negro. Paso de comentar lo del dibujo, ya que para que os hagáis una idea de lo que esta chica considera dibujos bien hechos tendríais que ver los suyos propios puestos en la web. No sé cómo con ese currículo tiene valor para criticar un dibujo que, siendo realista, es un calco exacto de los personajes del anime.

En definitiva, una introducción que ya nos dice mucho de la inteligencia de esta mujer y, sobre todo, de su nivel de conocimientos, y por tanto de la credibilidad que debemos conceder a su texto (es decir, a mi entender ninguna).

Como es algo densillo voy a ir enumerando cada "artículo" y la opinión que me merece.

¿Y las comillas en "artículo"? ¿Es que no cumplen los requisitos para entrar en tu definición de "artículo"? ¿Es que no temes hacer el ridículo con cosas así cuando las definiciones oficiales están muy claras?

1.- "Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco. ¡Toda una leyenda!"
Es realmente sorprendente que tratándose de un "especial" Saint Seiya el primer artículo sobre la serie (¡Diox! y qué título tiene) aparezca en la página 16, pero en fin Serafín, cosas más raras se han visto...

Sí, por ejemplo un texto de una superfan superguay y supersabia en el que llama especial a un número normal y corriente.

Es un resumen de toda la serie, incluyendo la Saga de Hades, con numerosas notas informativas. En realidad es un buen artículo introductorio y no le saco ninguna pega salvo... Salvo una pequeña nota final en la que nos explican que tanto "Zodiaco" como "Zodíaco" son formas correctas de escritura. Es un detalle muy gracioso que nos pretendan instruir de esa manera en la ortografía española teniendo en cuenta la cantidad inmensa de faltas de ortografía y sintaxis que suele exhibir Minami.

Es decir, que intentar enseñar ortografía es una pega. Así va el mundo... Y a mí también me pareció gracioso que criticaran las faltas cuando primero ellas mismas en sus textos no es que fueran precisamente generosas en esa cuestión y segundo por más que se lo pedí en un pequeño comentario en su página no conseguí que me dijeran ni uno solo de esos tantos y tan aberrantes errores.

Porque no niego que se cometen errores, normalmente se me escapan unas dos o tres faltas por número. Pero ya, dos o tres. Así que deduzco que todas esas "inmensas faltas" que toda esta gente dice en realidad son palabras perfectamente escritas, y que son estos seres las que las toman como incorrectas al ser ellos los que en realidad no saben escribirlas bien (pero claro, como ellos sí que son perfectos, son ellos los que saben escribir y los profesionales titulados los que no).

2.- Fichas de personajes
Así, sin más. No tienen título ni nada que las identifique, simplemente pasas la página y te las encuentras... Con lo fácil que es poner un letrerito que diga "Fichas de personajes"... Además de

Tomaré nota de cómo se hace un dossier, muchísimas gracias, intentaré aprender todo lo que pueda de ti no sea que me quites el puesto dada tu enorme experiencia y lo acertado y cierto de tus comentarios. A ver... "una ficha de personajes no se reconoce como tal si no lleva un título que diga `FICHA DE PERSONAJES´, no importa que dicho título pueda quitar un valioso espacio o que rompa la arquitectura del diseño", vale, guay, sigamos.

eso sólo están las fichas de los cinco de bronce y para de contar. La excusa la añaden a pie de página en una notita y por lo visto es

porque no les quedaba espacio... ¿Y si no les quedaba espacio por qué metieron los demás artículos que no tenían que ver con Saint Seiya?

¿Aparte de porque era un número normal y corriente en el que también teníamos que hablar de **Mononoke Hime (La Princesa Mononoke)**, **Card Captor Sakura**, **La Espada del Inmortal**, **Gundam X**, **Miyuki-chan in Wonderland**, las **obras cortas de Tsukasa Hojo**, **Appleseed** y *Jackie Chan* (entre otras)?

Con esta sección Minami logra lo imposible; que una inocente ficha logre despertar polémicas entre los fans. Yo estoy segurísima de que lo hacen con toda la intención ^ ^U Y es que decir que

Pues mira, es la primera (y creo que la única) vez que te he visto decir algo que realmente es así, lo hice con toda la intención del mundo, y no sabes lo que me alegró comprobar que conseguí mi objetivo.

Hyoga es "el guaperas creidillo del grupo", que Shun es "llorón y debilucho, hasta su armadura tiene forma de mujer (...) Por mucho poder que demuestre tener al final, sigue siendo una nenaza" son ganas de tocar las narices a los fans de esos personajes.

O de ser sinceros y describir a los personajes como realmente son, no como los hemos idealizado dada nuestra pasión por la serie. ¿O acaso eso que digo es mentira?

Y es que según la política de esta publicación los "articulistas" tienen derecho a escribir lo que les plazca y si te sienta mal te aguantas porque ellos son muy objetivos y no van a decir si tal personaje o tal serie es genial si a ellos no les gusta. A estos muchachitos les parecerá

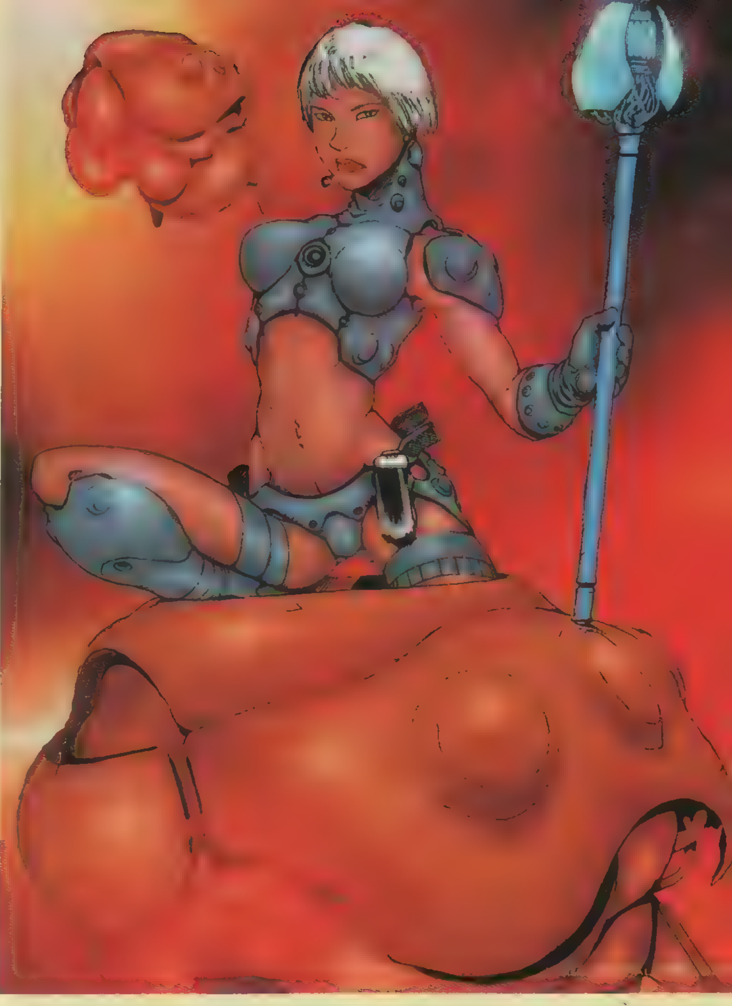
Efectivamente, tú lo has dicho: no engañamos ni mentimos al lector. Una política editorial que, pese a que a ti no parezca gustarte (ahora entiendo tus elogios a esos especiales de esas revistas, se nota que tú lo que quieres es que te digan que lo que a ti te gusta es lo mejor del universo, independientemente de que sea cierto o no (que normalmente no lo es). En base a ello se deduce que, como tantos otros, no buscas información real, buscas que como fan te laman el culo (pero bueno, tranquila, ya digo que es algo muy común, y ya se sabe que mal de muchos...)), resulta tan envidiable que poco a poco las demás publicaciones nos van copiando. Por algo será.

maravilloso, pero a los fans su opinión les trae al pairo y más todavía si su forma de expresión es

Dudo mucho, pero mucho mucho, que las opiniones vertidas en la revista de manganime más vendida de España se la traigan al pairo a nadie, incluida tú (como se demuestra), pues si lo hicieran no sería la revista más vendida del país, sino otra de tantas que han cerrado por falta de ventas. Otra cosa es que por rabia intentes hacer ver que no, pero no nos engañemos...

grosera e insultante. Lo que un fan busca al comprarse estas revistas es INFORMACIÓN y algún que otro artículo de OPINIÓN. Tal vez no hayan entendido bien los conceptos, lástima que tengan los medios económicos pero les falten los de otro tipo.

Otra maravillosa perla. Aquí la chica nos instruye sobre lo que quieren los aficionados y critica lo muy equivocados que tengo los conceptos. Tomaría nota, pero como ya se ha comprobado sobradamente lo que los aficionados quieren, demostrado en cosas como el éxito que esta criticada publicación con ese director que posee unos conceptos tan equivocados tiene, mejor que lo deje correr.



3.- "Masami Kurumada"
Este artículo es bastante bueno y contiene interesante información bibliográfica sobre Masami Kurumada.

¿Ein? ¿Cómo? ¿No criticas nada? No puede ser... ¿Lo haces para que parezca que eres medianamente objetiva? ¿Lo haces porque pese a tus ganas realmente la publicación es cojonuda y a veces ni los detractores más exaltados pilláis un resquicio por donde taladrar? Responde, por favor, que me has dejado con la duda.

4.- "No sólo de tortas vive el caballero"
*Es un artículo sobre mitología bastante original pero que se ve claramente que el autor no tiene muchos conocimientos sobre el tema. Intenta explicar los mitos que tienen relación con la serie pero en todos se queda a medias. No puedo pretender que todo el mundo haya estudiado Mitología griega, Mundo griego, Literatura griega y sepa traducirlo (el año que viene si puedo doy Ciencia Griega y Teatro Griego *_*), pero tampoco es muy difícil ir a la biblioteca a por un diccionario mitológico o pillarse una enciclopedia si se tienen dudas.*

Es decir, "el autor no tiene ni puta idea, no como yo que soy la que más sabe en el mundo mundial sobre el tema". Y claro, no cuesta nada ir a por una enciclopedia y rellenar el equivalente a 29 Minamis con un texto coñazo que a nadie importa pues, como ella misma dice, el secreto del artículo está en su originalidad, que se perdería si se alarga en exceso, razón por la que es tan breve.

Tema aparte sería ver si el autor realmente no tiene ni puta idea y ella sí o si el autor sí que tiene puta idea y ella sólo se ha marcado un farol del ocho amparada en que nadie te va a discutir sobre algo tan poco habitual y extendido como mitología griega.

5.- "Merchandise"
Teniendo en cuenta que es prácticamente imposible catalogar todo el mercha que una serie produce, es un buen artículo y se agradece la inclusión de fechas y ciertos detalles de interés.

¡Otro buen artículo! Hállome estupefacto, pardiez, si esto sigue así voy a terminar pensando que Minami es una buena revista...

6.- "Yaoi"
Bueno, con este artículo hay algunos problemas. El primero es que mucha gente desprecia el material yaoi que ha producido Saint Seiya y, por tanto, afirmaría que este artículo sobra. Pero no

Claro, como la gente desprecia el yaoi (¿o es sólo el de **Saint Seiya**?), vamos a desterrarlo. Qué importa la gente a la que sí le guste. Qué importa que como eso no debería ser así algunos luchemos por la formalización de esos géneros todavía no establecidos o aceptados. No, mucha gente lo desprecia, así que sobra.

hay que olvidar que si se trata de hacer un especial se debe reunir toda la información posible, de modo que este aspecto de la serie también es informativo.

Vaya, menos mal, muchas gracias, hombre (digo... mujer, malditas expresiones).

El otro problema es que la composición y redacción del artículo es... extraña. Se nota que este artículo, obra de una colaboradora desinteresada, ha sido retocado así que la falta de información y coordinación debe ser resultado de esa manipulación. Lo que sí destaca es que en una sola

El otro problema es... que como siempre hablas sin tener ni zorra idea. Habría que comprobar si el artículo realmente tiene una redacción extraña o simplemente te lo parece a ti, conocida integrante de la Real Academia de la Lengua. Yo más bien creo que es lo segundo, amparado en primero que el artículo no lo realizó ninguna colaboradora desinteresada, sino la misma *Andrómeda* que escribió la mayoría del dossier, y segundo en que no hubo tal manipulación.

página han metido seis imágenes (¡wow!) y que además tenemos que soportar un "Añadido Lazareño" un tanto absurdo (no quiero hablar sobre eso ^ ^U).

Vaya, al menos hicimos algo bien: Meter muchas imágenes. Ah, y gracias por el comentario sobre mi añadido, pues apenas da pistas sobre tus sentimientos hacia mí y sobre tu motivación a la hora de escribir todo esto.

También habría que destacar algo sobre lo que me llamó la atención Altair; ¿por qué es esta la única alusión que se hace al material de los fans sobre Saint Seiya? Se nota que, entre todo lo que había para escoger, han decidido hablar del yaoi (y sobre todo de esa forma) porque su propósito inicial era simplemente molestar.

Chica, llama al Guinnes porque esto tiene que ser un récord. Supongo que en ese otro material se incluyen cosas como fan-fics, fan-arts, etc, ¿no? No sé, respeto que a ti eso te parezca más importante que la vertiente yaoi, pero... bueno, que quizá tú también deberías respetar que los demás consideremos más importante el yaoi y dado que no hay mucho espacio se decida hablar sólo de eso. Así te habrías ahorrado un nuevo error y por tanto un nuevo ridículo (y sigo sin entender por qué hablar sobre el yaoi tiene que ser para molestar).

7.- "Saint Seiya. Hades"
Un resumen de la Saga de Hades con diálogos incluidos. No me lo toméis a mal, que ya sé que me paso de criticona, pero yo ya me había bajado de internet uno muy parecido mucho antes de que saliera a la venta el especial.

De lo mejor de su texto. "Como yo ya tengo algo parecido, el resto del universo, especialmente el que no tiene conexión a internet y por tanto no tiene forma humana de conseguir esa información, que se vaya al carajo". Muy solidario. Muy lógico. Pues nada, sigo tomando nota, en el futuro cuando haga un especial (y recordemos que este número NO lo era) pondré bien claro en la portada si es para todo el mundo o sólo para XXXXX (que no, que no pongo el nombre, tranquila).

8.- "La inagotable sangre de los caballeros"
Nada sobre Saint Seiya, sólo es un artículo sobre la composición de la sangre, su aspecto, recorrido y deficiencias. Absolutamente ridículo, aburrido a más no poder y bastante pedante.

Vaya, uno sobre mitología griega es original y uno sobre la sangre aburrido y pedante. ¿Me puedes explicar la diferencia? Porque no me irás a decir que tu único criterio es que un tema te gusta y el otro no, ¿verdad? Por cierto, dado que es bastante correcto e informativo en todo lo que dice, ¿exactamente por qué es ridículo?

Y en realidad el texto seguía, pero es que ya llevo casi 20.000 caracteres y este artículo tenía que ser como muchísimo de 16.000, amén de que queda media hora para entregar la revista y aún tengo que maquetar, filmar y enviar esto. Pero bueno, sirve para que os hagáis una idea del valor y credibilidad de las opiniones de estos "expertos", y quién sabe, si os ha gustado puede que en el futuro vuelva con el resto.

Por supuesto, y dado que hemos tratado este tema en profundidad, si alguien tiene algo que decir al respecto (y no me refiero a una pataleta de la autora de este texto) recordad que Minami fue la primera revista que creó una sección para que los lectores dijérais todo lo que quisierais.

El mes que viene más, frikis.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Dedicado a Suguru2, Lord Alucard Night, Subaru y tantísimos otros cuyos nicks evidentemente ya no recuerdo pues hace más de tres días que desaparecieron (o que habida cuenta del ridículo que hicieron decidieron cambiar de nick para volver a ser personas anónimas y no el bufón del foro) y que me han servido de base y ejemplo para este artículo.



REALIDAD Y FANTASÍA

"- He oído unas cosillas sobre un salón del manga en Madrid, más o menos a finales de febrero; claro, muy pequeño, muy cutre, "porque es de prueba a ver si marcha". Y digo yo: ¿Cómo pueden saber si marcha algo si lo hacen lo más cutre que pueden?"

El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos.

Hoy por hoy los mangas se apilan en mi mesilla de noche esperando a ser leídos. Los mangas, las revistas, los cómics y los libros en general, la verdad, cosas de la falta de tiempo. Pero hay dos obras que estoy siguiendo con especial cariño, entre otras cosas por el tipo de edición en que las compro. Las ediciones bilingües inglés-japonés (de *Kodansha*) son una buena manera de ir refrescando el poco japonés que se sabe. En este tipo de edición estoy siguiendo, mes a mes, dos de los mejores mangas que hay actualmente: una divertidísima comedia como **Love Hina** y el hiperrealismo tragicómico de **GTO**.

Claro que yo conocía estos dos mangas de oídas, pero ha sido a raíz de leerlos, medio en japonés, medio en inglés, cuando me han llegado a gustar y hasta a apasionar. En efecto, siendo como son dos obras con temática y público diferentes, las dos tienen una característica común: presentan aspectos verídicos de la sociedad japonesa actual. Está claro que **Love Hina** es una comedia alocada y caricaturesca, a ratos surrealista, sobre adolescentes (y pre-adolescentes) japoneses, pero también es verdad que de refilón aborda problemas actuales del Japón: la falta de empleo, las familias desestructuradas, la carestía de la vivienda, el fracaso escolar, etc. Se ha comparado **Love Hina** con una obra maestra del manga como **Maison Ikkoku**, pero a mi modo de ver, aunque Hinata-kan se parezca mucho a Ikkoku-kan, el aire de la serie en general nos recuerda más a otra obra de la genial *Rumiko Takahashi*: **Urusei Yatsura** (empezando por la genial *Tama-go* y terminando con *Kaolla Su*). Pero en medio de tanto desmadre y de tanta locura, *Ken Akamatsu*, su autor, nos cuenta lo difícil que es la vida de un estudiante japonés, empeñado en entrar en la Todai (Universidad de Tokyo). Y es que la competencia es grande, los exámenes agotadores y las probabilidades de éxito escasas si no eres un superdotado. Ni siquiera es fácil encontrar un trabajo a media jornada para pagarse los pequeños gastos hoy en día, ya que Japón sufre una crisis económica que dura ya años, que se traduce en un desempleo (relativamente) alto y en general en una disminución en la calidad del empleo. No, en Japón ya no trabaja quien quiere, sino quien puede. Como vamos leyendo tomo a tomo, el protagonista *Keitaro Urashima* no tiene precisamente buena suerte en este aspecto.

En **GTO** se nos presenta a *Eikichi Onizuka*, un joven japonés (de 22 años) licenciado en una universidad de cuarto o quinto orden (la de Eurasia), motero, karateka, voyeur, sin un duro, cuyo mayor aliciente en el día a día es mirar bajo las faldas de los uniformes (o "sailor-suits") de las quinceañeras. Es una exageración, claro está (no puede haber alguien tan desvergonzado y pasota de todo como *Onizuka*, creo), pero refleja muy bien el desencanto general que deben vivir todos los jóvenes japoneses que ni encuentran trabajo ni tienen esperanza de hacerlo. Y la sociedad japonesa no es precisamente amable con aquellos que no corresponden al modelo tradicional del "salary-man" (asalariado típico de gran empresa). Así que *Onizuka* elige un camino que antiguamente no tenía mucho prestigio en ese país: ser profesor de instituto (*NdL: Vaya por Diox*). Claro que sus motivos (ligarse a todas las macizas adolescentes que pueda) no son muy realistas en principio, pero es una de las pocas salidas que le quedan a un joven con su (penoso) *curriculum*. Y hay más de donde él vino, seguro.

Estas dos obras nos muestran retazos del Japón de hoy. No hay ya empleo para todo el mundo; la empresa nunca más será tu casa para siempre; las familias se rompen y los hijos sufren y están solos; no todos los estudiantes tienen el futuro resuelto desde el instituto; el modelo de sociedad, que llevaba funcionando desde el final de la Segunda Guerra Mundial, empieza a desmoronarse y es necesario habilitar nuevos caminos para que la gente salga adelante. Aquí está la realidad del Japón hoy en día. La fantasía era la que nos presentaban los "chicos mermelada" o las "niñas de menta" y similares shôjo-manga pastelosos y azucarados. La juventud japonesa tiene más problemas en la vida que saber si le gusto a fulanito o menganita me odia; hay más cosas de las que preocuparse aparte de la ropa que te vas a poner al día siguiente, la nueva heladería que vas a visitar o la película que vas a ir a ver con tu parejita. Un chico que sale del instituto no será arquitecto o abogado o pintor o escritor sólo porque sea su ilusión desde pequeño o quede bien en el guión, tendrá que ganárselo. A lo mejor la nota media no le da para entrar en la universidad que elija o sus padres no podrán pagarle las cuotas, ya que al padre lo echaron en la última regulación de empleo de la empresa en la que llevaba 25 años trabajando. Bienvenido a la vida real, adiós a la fantasía de tebeo.

Se pueden hacer obras (más o menos) realistas y que sean divertidas e interesantes. Disfruto como un enano leyendo cómo *Urashima* no es capaz de elegir entre *Narusegawa* o cualquiera de sus (complacientes) compañeras, o cómo *Onizuka-sensei* pierde el culo detrás de sus (más que apetecibles aunque brujas) alumnas o de sus colegas profesoras (esa imprrresionante *Naoko Moritaka-sensei*... ¿dará clases particulares?). Por lo tanto, me alegra ver que al menos una, **Love Hina**, se edita en España (con perdón), ya que tod@s podréis leer un manga bien dibujado y mejor guionizado. Quedamos a la espera de que **GTO** comparezca por estos lares, ya sea el manga, el anime o la serie de imagen real, que de todo tiene porque a *Onizuka*, como espero pronto descubriréis, a chulo no le gana nadie. Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega
(a.k.a. **Curro**)



INTERNET: TODOS CABREADOS

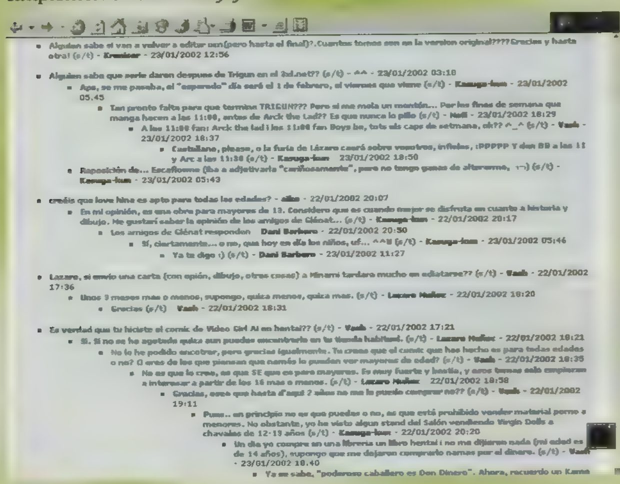
Nadie puede dudar que la informática y sobre todo la aparición de Internet ha cambiado mucho las vidas de las personas. Bueno, nadie salvo algún anticuado que no sabe adaptarse a las nuevas tecnologías, que no es mi caso; o tal vez sí, a saber... Y como quiera que los otakus también somos personas (bueno, sangramos si nos cortan, sufrimos si nos hacen daño... yo diría que entramos en esa categoría), también nos ha afectado a nosotros mismos.

En un principio, Internet ha servido para que pongamos en común nuestras aficiones a lo largo y ancho del mundo. En mis propios "viajes" por la autopista de la información y sus carreteras comarcales he conocido otakus de multitud de regiones, dentro de España (con perdón) y diversos países, en este continente y otros. No os negaré que resulta emocionante ver cómo gente que vive a miles de kilómetros de ti comparte gustos con nosotros, por muy únicos y particulares que creamos que son nuestras aficiones (me falta ver la versión alemana del club "Yo también odio a Seiya", pero todo se andará...). Sin embargo...

...sabiendo que nuestro mundo tiene su lado negativo, sólo es cuestión de tiempo que este "reverso tenebroso" se acabe colando, antes o después, en las comunidades informáticas. En realidad, hay momentos en los que sospecho que es únicamente ese aspecto el que se ha informatizado. A las pruebas me voy a remitir.

...S: "(RE) NO TIENES RAZON PORQUE LO DIGO YO"

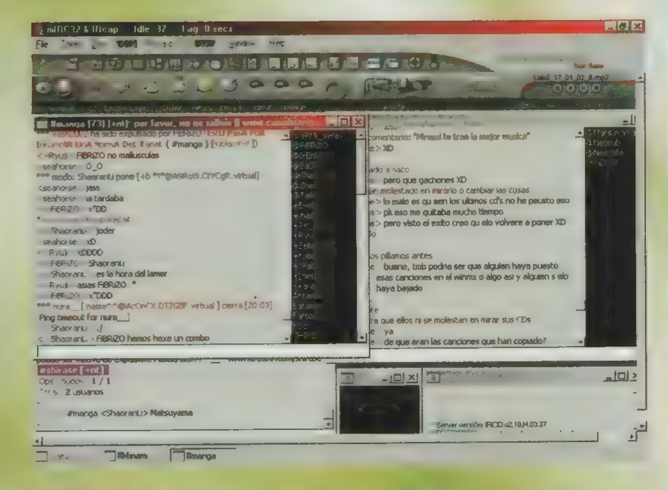
Los foros pueden ser fuente de información sobre muchas cosas, pero hace falta muy poco para que se transformen en un espacio donde todo el mundo parece empeñado en faltarse al respeto. No se trata de que se defiendan posturas distintas, sino que directamente se pasa al insulto más cruel y despiadado. Todo porque, en opinión de quien escribe, el sujeto se lo merece. O a veces ni siquiera se llega a explicar la razón de tanto odio; simplemente se insulta y ya está.



CHAT: "HHHH: QUE IDIOTA ERES/ QUE IDIOTA ERES/ QUE IDIOTA ERES/ QUE IDIOTA ERES"

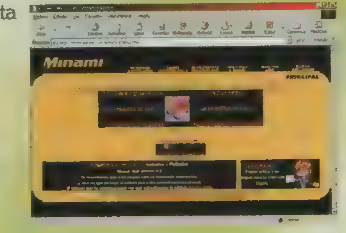
(lo admito, he corregido la ortografía y reducido el

Un chat puede ser una cosa muy entretenida, hasta que ocurre que nos expulsan de un canal o nos prohíben la entrada en el mismo simplemente porque a la persona responsable no le caigamos nada bien. O al contrario, que por falta de responsable el chat se convierta en un Intercambio de imprecaciones, insultos y "patadas" donde se hace imposible cualquier conversación racional. Otro aspecto es la ausencia de la gramática, la ortografía y demás normas de escritura, pero claro, esta situación es común a toda la comunidad informática española (con perdón).



(dirección inexistente, advierto)

En primer lugar, vamos a dejar a un lado la cuestión de los derechos de autor y todas esas cosas; más que nada, porque si se tomaran realmente en serio, yo diría que el 99% de las páginas webs dedicadas al manga y al anime deberían desaparecer. Al igual que escribir en una revista de manganime -más fácil de lo que puede parecer en un principio-, crear una página web provoca una enorme sensación de superioridad, de estar por encima de la "plebe". Da igual lo que se diga, lo que importa es el hecho en sí de tener una web. He visto a muchas personas dispuestas a saltar a la garganta [bueno, más o menos] de quien ponga en duda lo que dicen en sus páginas. Tal vez convendría decir que la realidad no se ve afectada por las páginas webs, en todo caso sería al contrario. Pongamos un ejemplo: por muchas páginas que haya sobre la cuarta serie de **Reena y Gaudy** (**Slayers**) no conseguirán que ésta exista (a pesar de lo que digan algunas personas. Y es que una web no tiene tanto, tanto poder, por mucho que lo quieran sus creadores).



CONCLUSIONES. NET

Reconozco que mi razón principal para escribir este artículo fue la sorpresa que me llevé en el anterior Salón del Manga, en una mesa redonda dedicada a los aficionados en Internet. En ésta se pasó una gran parte del tiempo discutiendo las trastadas que cierta gente hacía en ciertos foros o si alguien se había "apoderado" de tal canal de tal chat de tal empresa. Fijaos bien, no era sobre la comunicación de otakus por todo el mundo o de lo divertido que es hablar, no sé, de **Cowboy Bebop** con gente de Estados Unidos, Italia, Brasil o Filipinas al mismo tiempo. No, no, lo importante era la bronca que una decena de personas (exagerando) tenía por un estúpido canal informático. De acuerdo que fastidia que alguien estropee algo en lo que has trabajado mucho tiempo, pero es que sigo sin entenderlo. Siempre he intentado ver la informática como un medio, no como un fin. Que la vida es mucho más importante que un foro, un chat o una página web... y disfrutar del manganime, mucho más importante que pelearse por él.

Jaime Ortega

P.D: Si es necesario decir que no en todos los foros y los chats existe este nivel de enfado, lo digo; tristemente, son la excepción que confirma la regla.

¡ESTO ES GREENWOOD!

Dado el notable descenso en el volumen de opiniones recibidas, reducimos el número de páginas de la sección donde los lectores podéis decir lo que queráis a una sola página. Y como dijimos el mes pasado, si esto sigue así seguramente cerraremos la sección ante esta muestra evidente de que no os interesa ni la consideráis importante..

SIN TÍTULO

Me despierto un bonito y soleado Sábado por la mañana y me voy al Corte Inglés de Discos y Libros que hay aquí en Jaén dispuesto a comprarme los dos primeros DVDs de **Serial Experiments Lain**. Entro en la tienda y me pongo a buscar estantería por estantería y uno por uno todos los DVDs, ya que no los tienen colocados por orden alfabético (que sería lo lógico). Diez minutos después de comenzar mi búsqueda no encuentro nada y decido ir a llamar al encargado a ver si me podía ayudar. Tras estar a punto de hacerle un croquis para que entendiera "Lain" (al final se lo tuve que deletrear) se pone a hacer lo mismo que había estado haciendo yo: buscar uno por uno en todas las estanterías. Pasan unos dos minutos, se levanta con cara pensativa, y me dice:

Dependiente: !!Ah!! ?Que es una peli de ésas de dibujos raros, de ésas de manga? ?No?

Yo: ... (!!!Pistaaaaaa!!!) ¬.¬ Esto... Sí. De ésas de manga.

Dependiente: Ésas están por aquí (se va a una estantería y abajo a la izquierda veo el OVA de **Kenshin** y el DVD no3 de **Lain**) !Mira! Aquí está.

Yo: Vamos a ver. Si es una serie de 4 DVDs no me voy a comprar primero el no3. Es de lógica, ?no?

Dependiente: Pero... ?Tú quieres comprarlos?

Yo: (No gili*@E# sólo he venido de paseo). Sí, sí los quiero.

Dependiente: Es que como a los que os gustan estos dibujos sois pocos. Vamos que no vais en avalancha. Pues traemos muy pocos y los devolvemos si no se venden. Si los quieres vamos a mirar en el catálogo.

El buen señor coge su catálogo y ve que sólo les ha llegado el no3, que no es que no los hayan vendido (Nota: En el catalogo ponía que era de Walt Disney, pero eso lo vi de lejos) y me dice que va a llamar a Madrid. Termina de hablar y me dice que efectivamente no tienen ni el 1 ni el 2 ni para qué decir el 4. Porque en España no han salido esos números que sólo ha salido el número 3... (Piloto solicitando pista no2... !!Pistaaaa!!). Que no me los pueden pedir. Para terminar la faena me dice: "Entonces, ?te lo llevas o no?". Sin comentarios educadamente le dije que cómo me iba a llevar el 3o si no sabía ni siquiera si iban a venir los otros. El hombre lo entendió perfectamente y me dijo que me pasara de vez en cuando para ver si habían venido.



Pues ese mismo sábado por la tarde me acerco a un videoclub en el que podrían estar los DVDs. Entro y vuelvo al principio. Que el tío no se entera, se lo deletreo, se entera y me dice que no, que no los tienen.

El domingo por la mañana me quedé en mi casa y me llama un amigo que ha visto un pack en el que vienen los cuatro juntitos (no había oído hablar del pack pero de ilusiones se vive). Pero no llevaba dinero encima y ya se había ido a su casa. Como vivo a 4 Km de Jaén no puedo ir a por ellos. Por la tarde mando a dos amigos míos al videoclub y me llaman diciéndome que se les había acabado esa misma mañana (para los pocos frikis que somos en Jaén -por lo menos yo conozco a muy poquitos y Jaén no es muy grande- y estamos desesperados por conseguir algo de anime). Visto el éxito conseguido, voy yo el lunes por la mañana (era fiesta y no tenía insti (que no hago nonas) a que me los pidan y sorpresa la mía cuando me dice que no sabe de lo que le hablo. Así que aquí estoy sin poder ver **Lain**.

Bueno, pues ahí no terminaron mis ganas de buscar **Lain** así que, como sabía que el día anterior estaban los 4 DVDs, volví al día siguiente a preguntarle a otro dependiente para ver si el sabía algo y... ¡BINGO! El tío sabía de lo que le estaba hablando. Así que le dije que me los pidiera y supuestamente a primeros de febrero debo de tener mi serie querida que tanto me ha costado encontrar. Gracias por escuchar mi aburrida historia pero es que se la tenía que contar a alguien.

Hasta pronto.

Curro Moral García

CUESTIÓN DE IMAGEN

La imagen lo es todo: lo bonito y lo feo. Creo que lo más importante en un manga es el cómo está presentado. Y es de eso de lo que voy a hablar; si una editorial no es capaz de defender su producto por fuera quizá sea porque no ha elegido tampoco muy bien lo que hay dentro.

Por otro lado, en un anime parecería original incluir una banda sonora propia (que la identifique). Por suerte esas son las tendencias, lo que nos augura un presente y un futuro de muy buen gusto.

Es que, al fin y al cabo, se trata de eso: los autores tienen que incluir un fondo al núcleo artístico para que se distinga su calidad del resto. Si al director de **Psicosis** le importaba más el estilo que el guión y al creador de **El Quijote** las historias de relleno, ¿por qué preguntar el qué se dice sin pasar antes por el cómo si lo que buscamos es puramente lúdico?

Por ello no enterraría tan rápidamente a superproductoras como la Disney ya que, en el fondo, es de eso de lo que está hecha esa empresa: de una imagen. Y la imagen es la identificación; el estilo propio que distingue a cada autor. Si nos fijamos no en qué se ha hecho sino en el cómo veremos que Disney no hace manga; hace Disney.

La diferencia entre un famoso y un casposo es la imagen. Para encontrarla se necesita el talento y trabajo de una estrella con identidad y luz propia. ¿Alguien es capaz de ocultar una sola perspectiva que podría gustar a alguien? A quien se le ocurra que se tire a por la primera estrella y lo conseguirá; y si lo digo es porque queda feo.

Juan Manuel Dato

TOKIO



CRÓNICA DE [illegible] VIAJE FRIKI

5 de Julio, nuestro sexto día en Japón. Volvemos a quedar con nuestra amiga para seguir con la ruta de las tiendas de segunda mano. Hoy visitaremos *Ikebukuro* y por la tarde quizá volvamos a *Shibuya*, ya sabéis, el barrio de la juventud. De todos modos ya llevamos bastante cansancio acumulado así que no nos apetece caminar demasiado. Hoy no promete ser un gran día; hace demasiado calor.

Recorremos algunas tiendas, compramos algún que otro regalito para la familia y *Sharleen* consigue un precioso y gran peluche de **Detective Conan** que, atención, ¡lleva hasta calzoncillos debajo de los pantalones! ¿Que cómo lo sé? Mmm... esto... ^ ^U. ¡Vaaale, confieso, le bajé los pantalones a *Conan Edogawa*! También hemos encontrado una tienda con bastante merchandise de **Totoro** (platos, fiambreras, cajitas de música...) y una planta entera del edificio dedicada exclusivamente a fanzines. ¿Os imagináis si aquí hubiera tiendas así?

Aprovecho este espacio para comentar la gran afición entre los otakus japoneses a coleccionar *Telecards* (tarjetas telefónicas). La razón no es porque no tengan teléfono en su casa, sino porque estas tarjetas llevan dibujitos de series de anime. Las hay de infinidad de series, más baratas o más caras dependiendo del éxito que haya tenido el anime en cuestión y del número de tarjetas que se hayan fabricado. ¡La gente se deja verdaderos dinerales en estas tarjetas para luego no usarlas (ya que si se usan se agujerean y pierden toda la gracia)!

Nuestra amiga y gran coleccionista de *Telecards* se ha ido a casa así que volvemos a estar solos ante el peligro. Decidimos acabar la mañana en *Harajuku* (que ya nos lo conocemos un poco) y tras varias vueltas en busca de algún restaurante convenzo a *Sharleen* para que comamos en un McDonalds. *Harajuku* es mi zona favorita, hay gente tan rara... me siento como en casa (mamá, no te ofendas). Damos una vuelta, nos hacemos unas foto-pegatinas muy monas, comemos una especie de piedras de chocolate, compramos unos *lose socks*, los 28 tomos de **3x3 ojos**... y decidimos seguir caminando hasta *Shibuya*, que queda bastante más lejos de lo que imaginábamos (o eso o es que vamos en dirección contraria). Acabamos llegando a *Hachiko*, la estatua del perro que ya os comenté, sin muchos problemas. Decidimos pasarnos por el Mandarake por si ha llegado algo nuevo o por si hay algo que no vimos la última vez (es decir, ayer -___-). Apenas hay novedades (lógico) pero salimos cargados como burros (no tan lógico). Oh, me he comprado un monedero de *Kamui* de **X** más mono.... ^ ^ aish.

Nos ha entrado el hambre y *Sharleen* ha sugerido gastarnos más que de costumbre e ir a cenar a un restaurante medianamente bueno para compensar el haber comido en un Mc Donalds. Discutimos, damos un par de vueltas y acabamos en el primer restaurante que habíamos visto (suele pasar). Tropocientas camareras, puertas automáticas y un menú con muy pocas fotos (vaya, con lo fácil que es pedir señalando). Todo lleno de *salari men* y alguna que otra pareja. Realmente no pintamos nada aquí y menos con estas pintas de turista... Para colmo en la mesa de al lado hay un chico discutiendo con la novia. Tiene pinta de ser un chulo de cuidado. No se puede cenar a gusto si la chica de al lado no para de llorar, ¿no os parece? ¡Tonta, déjalo, él se lo pierde! ¡Vete y que pague él la cuenta! Bueno, eh, estooo... Hace buen tiempo, ¿eh? Realmente hace mucho calor, no os lo podéis ni imaginar.

Ale, otro día más. ¡No os perdáis el artículo del mes que viene, *Sharleen* y yo iremos de excursión a la montaña a ver al Gran Buda! ¡No me falléis!

Ana Cisneros



3XL.net
tu espacio interactivo y multimedia

EL PARAÍSO PERDIDO DE LOS OTAKUS

Muchos han oído hablar de él, pero sólo unos pocos lo han visto. En un mapa televisivo invadido por programas del corazón, operaciones rana, toros y fútbol… ¿un programa resiste? Es 3xl.net, el paraíso perdido de los Otakus que se encuentra en el canal autonómico K3/C33 de Cataluña.

Cuando las televisiones de ámbito nacional parece que giran la espalda al anime, 3xl.net apuesta fuerte por él. No en vano, en poco más de un año en antena, ya han emitido **Dragon Ball**, **Estás Arrestado**, **Utena**, **Escaflowne**, **Dr.Slump**, **Detective Conan**, **Capitan Harlock**, **Arc The Lad**, **Ranma1/2**, **Lamu**, **Georgie**, **Cowboy Bebop**, **City Hunter**, **Harlock Saga**, **Shin-Chan**, **Trigun**, **Fly (Dragon Quest)**, **Boys Be**… y esto sólo parece ser el principio.

Pero… ¿qué es esto del 3xl.net?

Es un programa juvenil en el que tienen cabida los temas que más pueden interesar a los jóvenes a partir de 13 años. Música, cine, cómics, tecnología… y evidentemente manga.

Los Reportajes

Entre serie y serie, emiten pequeños reportajes de temas varios, y esto incluye reportajes de manganime e incluso J-Pop que aportan dinamismo además de información al programa. *Raúl Tidor*, encargado de realizar los reportajes de manganime, nos comentaba: "Lo ideal es dar a conocer propuestas de [illegible] que han sido influenciadas por el manga, como *Mana Pons*, *Daniel* [illegible]. Y por qué no, hablar con autores ya consagrados para que nos presenten su obra. ¿Qué mejor que el propio [illegible] explique su obra para darla a conocer?"

¡3xl.net para todos!

Esto, que podría ser un nuevo tema para una manifestación virtual, es toda una realidad si disponéis de Vía Digital. Aunque no es el mismo 3xl.net que se emite en la Comunidad Autónoma de Cataluña, tiene una pequeña selección. Pero no nos engañemos, lo que sería ideal es que hubiera un 3xl.net en cada TV. Y es que en fenómenos como el de **Shin Chan** y **Utena**, 3xl.net tiene mucho que ver. Sin hablar del pasado Salón del Manga, que sin el fuerte apoyo televisivo que tuvo quizá no hubiera sido lo mismo, y 3xl.net abanderaba ese apoyo televisivo, mientras las cadenas nacionales obviaban cruelmente el evento.

A la pregunta sobre la viabilidad del 3xl en una TV nacional, *Raúl Tidor* (guionista manga) y *Ferran Molinas* (director) nos comentaban: "*Sí, ¿por qué no? Es que de hecho es un programa contenedor con series mezcladas con reportajes de producción propia, como podría ser un poco el Desesperado Club Social. Sólo que nosotros le damos un enfoque y un tratamiento diferente.*"

¿Qué nos depara el futuro?

Por lo pronto, 3xl.net ha hecho con unos 120 episodios de **Detective Conan** y nuevos capítulos de **Shin Chan**.


Raúl Tidor, meditando si contrata FLCL o KOR

Se verán a auténticos clásicos del anime, que sorprenderán porque son clásicos en mayúsculas. Se seguirán reemitiendo series. Pero lo más importante… llegarán series que nunca antes se han pasado ni en plataformas digitales, ni en vídeo. Y seguro que los fans de Gainax, de **Harlock** y de la *Rumiko Takahashi* estaran más que contentos.

En palabras de Raúl: "*la gente puede empezar a prepararse para una serie muy prolífica y mucho más, el día menos pensado*".

Además seguirán en la línea de emitir reportajes especiales junto a una película de anime.

Hablando con ellos

Como buenos reporteros, nos calzamos las chirucas, cogimos las mochilas, y nos fuimos de excursión a TV3/K3-C33. Después de curiosear entre el material que tenían en la redacción, donde encontramos cintas de **Furi Kuri**, **Saiyuki** o **KOR** (querrá decir algo… ^_^), nos recibieron *Raúl Tidor* (guionista y encargado de realizar la primera selección de series de anime) y *Ferran Molinas* (Director de 3xl.net), y les sometimos al siguiente cuestionario:

1. ¿Cómo nace 3xl.net?

Ferran Molinas: Fue una idea que tuvimos *Marc Mateu* y yo. Habíamos trabajado juntos en otros programas y teníamos la idea de hacer un espacio que tuviera dos salidas, la TV e Internet. Entonces empezamos a dar forma a 3xl.net

Raúl Tidor: ¿No existía un proyecto llamado El Cursor Negro?

FM: El Cursor Negro era un primer piloto, que era básicamente un programa de videojuegos y cómics. No era tan amplio como el 3xl.net, era una primera versión de lo que sería 3xl.net, después fue una cosa denominada 3xl.com, y lo que finalmente vería la luz, el 3xl.net. Una cosa no tan especializada y más amplia.



¿Quizá las futuras novedades de 3xl?

2. ¿Por qué apostáis por el anime cuando la mayoría de TV lo ignoran?

[redacted] nos dirigimos. Yo creo que, cuando llegó el boom de **Dragon Ball**, [redacted] zumbados y creemos que, al menos aquí en Cataluña, la animación [redacted] Salón del Manga es que la gente va a pasárselo bien, a disfrutar de las series y los personajes que les gustan, pero yo de zumbados... pocos he visto.

RT: Yo creo que el manga y el anime ya forman parte de la cultura popular. Es como cuando hace veinte años empezaron a llegar las [redacted] totalmente ajeno, porque nadie vivía en casas como la de **Con 8 Basta** o **La Casa de la Pradera**, pero que arraigaron porque [redacted] las critica no las ha seguido nunca. Es que ha llegado un momento [redacted] ¿y esto por qué?

[redacted]



Aquí es dónde se realiza 3xl.net

[redacted] demos otro salto generacional. Cuando la gente que ahora tiene 15 años tenga 30, ya no existirá este prejuicio.

[redacted] **Dragon Ball** y que ahora tiene hijos ya los educa bajo estos [redacted] todavía les queda mucho camino.

[redacted] que funciona.

Es que aquí hay un fenómeno, cuando al Salón del Manga [redacted]

3. ¿Qué proceso sigue una serie antes de ser emitida? ¿Con quién negociáis?

[redacted] distribuidoras no tienen. Por ejemplo con **Shin Chan**, vimos una [redacted]

4. ¿Es caro emitir anime?

[redacted] años... es un poco estrategia.

[redacted] os fijáis, no se pasa de **Heidi** a **Utena** en el mismo horario. Esto nos permite planificar con una coherencia.

Concluyendo

[redacted] 3xl.net son una auténtica bendición. El problema, el evidente [redacted] que nos ocupa.

Genís y **Clara** de Misión Tokyo

SECCIÓN DE DIBUJO

Pues por fin hemos llegado a la última entrega del curso de técnicas informáticas aplicadas al dibujo. Este último artículo intentará responder a preguntas más o menos frecuentes que me habéis hecho por e-mail o que creo oportuno comentar. Así que sin más esperas vamos con ellas.

¿Cómo puedo conseguir el Photoshop?

Pues como con casi cualquier aplicación, hay dos maneras de hacerlo. La primera sería adquirir el programa en un establecimiento especializado. Eso sí, vale sus taleguitos, así que mucha gente se decanta por la otra posibilidad, la de la copia pura y dura. Evidentemente, yo sólo recomiendo la opción la legal. A vuestra elección queda.

¿Vale la pena comprar una tableta digitalizadora?

Pues en cuanto a mis gustos personales, no. Opino que es más cómodo dibujar sobre un papel y después manipularlo con el ordenador. Me encanta la flexibilidad que ofrecen las herramientas informáticas, pero sigue siendo mejor la satisfacción de hacerlo originalmente sin ellas. La tableta viene muy bien para dibujo vectorial o 3D (Freehand, 3D Studio...), pero teniendo un escáner (que además es más económico) es más que suficiente.

En cuanto a las tramas, ¿no es mejor hacerlas manualmente?

Hemos llegado a un punto en el que el resultado obtenido con las dos técnicas no difiere mucho uno de otro, pero el hecho de hacerlo manualmente tiene un par de handicaps: Es mucho más caro y es mucho más complicado. Si os equivocáis con una trama manual, estaréis tirando 400 pelas a la basura, si lo hacéis con el ordenador siempre podéis volver atrás. Además, el ordenador os permite hacer miles de efectos más.

¿Cuándo vas a terminar un dibujo de una puñetera vez?

Ehhh... je je, qué majo. La verdad es que hace mucho que no hago nada pero ahí va un dibujín nuevo que he hecho estos días.



Mi primer atentado con el photoshop

No consigo que me quede bien nada

Como todo, aprender a dominar ciertas herramientas lleva su tiempo (como regalo os pongo una vergonzosa ilustración, la primera que hice con Photoshop), así que trabajo, trabajo y trabajo es la respuesta. Y no os preocupéis si copiáis al principio, pero por favor, acabad encontrando vuestro estilo propio. Además de ser más gratificante es más cómodo el ver que haces algo tú solo sin ponerte límites y trabas. No os cerréis al manga (¿estará bien decir esto en una revista de MANGA?) y absorbed cualquier cosa que os guste. Los mejores autores son los que destacan, y los que simplemente hacen ojos grandes y tías buenas no llegan demasiado lejos. Pensad tan sólo en los mejores autores de manga y veréis que nadie se les parece. Tanto *Toriyama* como *Otomo*, *Shirow*, *Katsura* o *Miyazaki* no serían nadie si se hubieran dedicado toda su vida a intentar dibujar como *Tezuka*. En resumen: Estad abiertos a todo.



He aquí mi último dibujo

Pues creo que nada más. La verdad es que me ha quedado una última entrega un tanto sosa y corta, pero tampoco he tenido muchas consultas (ay ay que no me leéis). Si a partir de ahora entran preguntas os las contestare mediante el correo electrónico. Creo que es la despedida. Me lo he pasado muy bien realizando este mini cursillo y espero que muchos de vosotros le hayáis sacado partido. Nada más. Si queréis cualquier cosa ya sabéis, *tognin@ole.com* y *www.tognin.tsx.org*

¡Hasta otra!

Antonio Salgado



concurso para los jóvenes

Hola, Hola...

En la estela del exitazo de "Gran Hermanotaku", las mentes pensantes hemos decidido volcarnos en su secuela, "Operación Triunfotaku".

¿Tienes buena voz? ¿Todo el mundo dice que entonas clavadito a Megumi Harashibara el opening de Evangelion? ¿Tus amigos te comparan con Nanase Aikawa o Hikaru Utada? ¿Tú y tus amigas queréis ser las nuevas Morning Musume? Pues bien, Minami y Orange Music están coordinando este concurso para que tus sueños se hagan realidad.

¿Cómo?, muy fácil, grábate una maqueta (grabación casera) y envíanosla con un par de fotos, tus datos, tu nombre artístico si quieres (está claro que si te llamas Rogelia del Puñonrostro, puedes rebautizarte como Eriko Tamura, si quieres), aunque preferimos nombres de la tierra. Si nos mandas vídeos de tus entrenamientos, no dudaremos en hacerlos públicos para que los lectores os conozcan mejor. Y no olvidéis unas líneas hablándonos de vosotros, vuestros gustos y tal, pues mes a mes publicaremos las fichas de los concursantes.

El jurado de Operación Triunfotaku oirá y escuchará las grabaciones mes a mes y seleccionará las mejores de cada periodo para que aparezcan en el CD de Minami y en una página ad-hoc en la revista, con las fotos de los participantes, lo más vistosas y pintonas que podáis, amén de sus datos. ¿O es que no queréis ser unas estrellas? En Minami, encontraréis en el CD las pistas karaoke necesarias para facilitar vuestra labor (este mes quizá no, pero a partir del próximo tendrás todo lo que puedas necesitar).

En el número de septiembre haremos una selección definitiva e incluiremos los doce finalistas a los que podréis votar a lo largo del mes. Cerraremos las votaciones quince días antes del Salón del Manga de Barcelona, y las votaciones de los lectores serán determinantes en la decisión final del Jurado que elegirá los seis finalistas que actuarán ante el público que, como suele ser habitual, llenará La Farga de L'Hospitalet. De esos seis finalistas, saldrán los tres ganadores: Mejor Vocalista Masculino, Mejor Vocalista Femenina y Mejor Grupo Vocal, que además de actuar ante semejante público obtendrá como premio la posibilidad de ver editada una grabación con su voz en la compañía discográfica Orange Music además de ir al programa Misión Tokyo y probablemente muchas otras cosas, pues nuestros teléfonos no dejan de sonar ya que todos quieren formar parte de algo tan grande.

Estas son las condiciones de nuestro gran concurso musical:

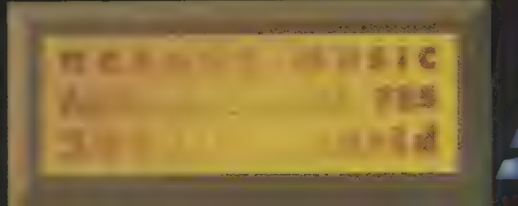
1.- Podrán participar todos los lectores de Minami que quieran, tanto de forma particular como colectiva en formato de grupo. Deberán enviarnos una cinta o CD-R conteniendo una canción libre, elegida a su gusto, y una obligatoria, seleccionada de los temas incluidos en el disco "Minami Music", ya a la venta en las tiendas de discos y librerías especializadas.

2.- Minami incluirá versiones karaoke de algunos de los temas de este disco para facilitaros el trabajo. La canción libre podrá ser cantada utilizando un fondo MIDI, sobre la grabación original o con instrumentos, y queda limitada a las melodías de manganime. No obstante, la organización podrá admitir arbitrariamente versiones de j-pop debido a su calidad, la imagen de los intérpretes, etc. Se valorará la interpretación en español en lugar de japonés, ya que estamos hablando de un concurso con el fin de seleccionar los mejores cantantes y, posteriormente, realizar una grabación profesional con ellos.

3.- Deberéis remitirnos el audio, dos fotos, vuestros datos personales, nombre artístico (si tenéis) y los datos de las canciones interpretadas junto con el cupón que aparece en la revista. Al cierre de cada número el Jurado seleccionará las mejores para ser incluidas en Minami y que los lectores elijan sus favoritas.

4.- En el número de septiembre, se incluirán los doce finalistas a los que se podrá votar hasta quince días antes del Salón del Manga de Barcelona, donde se darán a conocer los ganadores, mediante el proceso reseñado más arriba.

Así que ya podéis enviarnos vuestras maquetas (y todos los datos requeridos) a:



CARNES Y EMBUTIDOS "KAMIYA" PATROCINA

GRAN HERMANOTAKU R

MES 4: DOS HISTORIAS [illegible]

Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Cuarto mes, la cosa se va poniendo interesante. Después de la expulsión de tres chicas el pasado mes (Miki, Itsuki y Madoka) quedan ya nueve concursantes aspirantes a ser ganadores de este fenómeno frikisocial llamado Gran Hermanotaku R. Nueve, a los que les tendremos que restar tres [illegible] tras el término del programa de hoy. E[illegible] que [illegible] demasiadas chicas pues si no esto de[illegible] en un auténtico yaoi. Así que, sin más, vamos a ver lo que ha ocurrido en la casa en los últimos treinta días...

Todos están disfrutando de un maravilloso y radiante sol, tumbados en el patio. Sanosuke está en la piscina. Vegeta sigue entrenando (¡este tío no para!) y Minako le pone crema en la espalda a Zelgadiss...

Minako: Uy, tío, vaya piel que tienes, ¿eh? Buff, me estoy destrozando mis curtidas manos.
Touya: Aiiis, niña, eso es porque no te echas crema de licor de cerezas en las manos. Observa qué manos más bonitas y fuertes tengo yo
Zelgadiss: ¡Oye, a mi cachondeitos ninguno! ¡Dejad ya mi espalda en paz!

Minako acaba en el confesionario pidiendo 20 cajas de tiritas más, pero no se las damos. Así que Sanosuke se quita sus vendas y se las ofrece a la Sailor Venus.

Misato: ¡Guau! ¡Sanosuke! Qué abdominales más atractivos tienes... Uff, ¿qué es esto? No puede ser cierto... ¡Tienes un tatuaje de Hello Kitty en la barriguita! Ey, ¡mirad todos! ¡Venid aquí! Ahora comprendo por qué nunca te quitabas las vendas... ¡Ja, ja, ja!
Sanosuke (que se nos pone serio): Minako está sufriendo. Tiene las manos heridas. Había que correr este riesgo. Pero no es lo que parece...
Zelgadiss: Por Dende, ¡qué ridículo! Ja ja ja
Vegeta: Buuuf... ¡No aguanto más! ¡No los soporto! ¡Energy Yoya-Flash!

Conan sospecha de Ryoga...

Conan: Oye, Ryoga... ¿por qué no te metes conmigo en la piscina? Venga, Ryoga
Ryoga: Jejeje, es que el agua está fría niño y no me apetece, de verdad
Conan: Mmmm... que sospechoso...
Touya: Venga, guapetón. Métete conmigo en la piscina. ¡Hazle caso a Conan!
Hitomi: ¡No! ¡Ryoga! ¡No lo hagas! ¡Presiento algo extraño!

Misato, que había estado oyéndolo todo, se acerca por detrás de Ryoga y le lanza un cubo de agua fría. Obviamente Ryoga se transforma en cerdito. ¡Chan!

Conan: ¡Jajajaja! ¡Lo sabía! ¡Sabía que tú eras el causante de las cagaditas en la ducha!
Touya: Aiiiiiis, ¡nenaaaaaa! ¡qué aaaasco! ¡un cerdo! ¡qué peste! Ufff
Misato: ¿Entonces esta era la mascota que nos tenían que haber traído el mes pasado? Pero... ¿y Ryoga?
Conan: Elemental Querida Misato. Ryoga es este cerdito. Con agua fría se transforma en cerdo y con caliente vuelve a su aspecto humano.
Misato: Anda, anda... no digas tonterías. Se habrá perdido, seguro que luego vuelve. Por cierto, ¿te di ya la papilla de sushi y rollito de primavera?



Todos duermen. Vegeta se levanta de madrugada a (Pakouji: Jefe, ¿se puede decir "mear"?) bueno, a orinar...

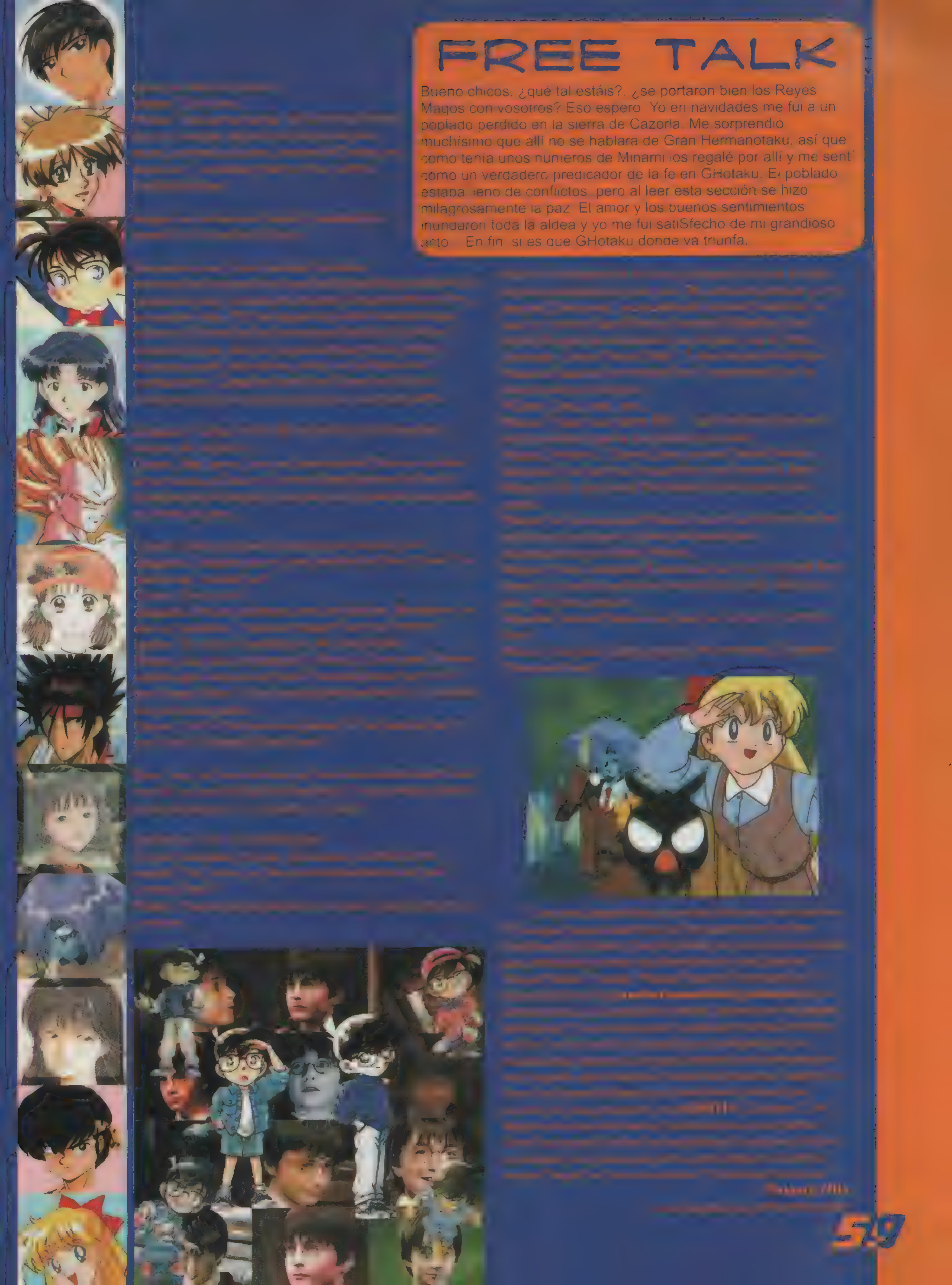
Sr. Roca: Hola Vegeta... ¿te entraron ganas de hacer pipí a estas horas?
Vegeta: Anda, cállate o te arranco la cadena de cuajo
Sr. Roca: Mmm... te veo tan malhumorado como siempre. Mira que cierro y te meas en los pantalones

Vegeta, después de me... miccionar, se dirige a su habitación. Pero...

Nadeshiko (espíritu de la madre de Touya): Vegeta, tengo que tomar tu cuerpo... Lo siento, voy a poseerte
Vegeta: ¿Qué? ¡De eso nada! Yo ya estoy harto de que me posean... primero Bábidi, luego Baby... no no. ¿Pero por quién me habéis tomado los guionistas? ¿Por la niña del exorcista? ¿Me estás desafiando, vieja? ¡Mira que te meto dos yoyas!
Hitomi (se despierta): Veggie... ¿qué haces? Veggie, ¡qué ojos tan grandes tienes!, ¡qué nariz tan grande tienes!, ¡qué pito más gran...!

Vegeta empieza a levitar y se dirige hacia la cama de Touya...

Touya: Mmm... ¿quién se está metiendo en mi cama? Hitomi, te he dicho que a mí las chicas y concretamente sus genitales me dan asco. ¿Ein? ¡Vegeta! ¿Que haces aquí? ¡¿Tú también lo eres?! Uy, qué bien Jajaja. Pero... Yukito... Bah, ¡un día es un día!
Vegeta: No, soy tu madre. Vengo a darte ánimos para que sigas en la casa y ganes el concurso
Touya: ¡Mamáaaaaaaaaaa! ¡Otra vez! ¡Quiero vivir mi vida! ¡Déjame en paz! ¡Hitomi, nena, haz algo tía! Aiiiiis, por favor mami, deja ya el cuerpo de Vegetaaaaaa. Pero eso sí, antes de desposeerlo, jejeje.



FREE TALK

Bueno chicos, ¿qué tal estáis?, ¿se portaron bien los Reyes Magos con vosotros? Eso espero. Yo en navidades me fui a un poblado perdido en la sierra de Cazorla. Me sorprendió muchísimo que allí no se hablara de Gran Hermanotaku, así que como tenía unos numeros de Minami los regalé por allí y me sentí como un verdadero predicador de la fe en GHotaku. El poblado estaba lleno de conflictos, pero al leer esta sección se hizo milagrosamente la paz. El amor y los buenos sentimientos inundaron toda la aldea y yo me fui satiSfecho de mi grandioso acto... En fin, si es que GHotaku donde va triunfa.

LOS ACERTIJOS DE CONAN

EL ASESINO DISFRAZADO

Como todos sabréis el padre de Conan es un conocido escritor de libros de misterio e intriga. Y como sucede cada vez que se publica un libro suyo se celebra una fiesta para la presentación del mismo. Esta vez era una fiesta especial puesto que el autor estrenaba un nuevo personaje, *el barón zurdo*. Al parecer era un nuevo enemigo para el protagonista de los libros del padre de Conan y eso creó gran expectación. Como no, Conan, Ran y Mouri fueron invitados a la fiesta. Pero la sorpresa fue grande cuando llegaron a la fiesta y...

Conan: ¡Pero si están todos disfrazados del barón zurdo! No me lo puedo creer, ¿han venido todos disfrazados igual?

Ran: Sí, esto es muy raro, ¡se parecen todos!

Kogoro: ¿De qué os extrañáis? Lo ponía en la invitación, mirad- Kogoro enseña a Ran y Conan la invitación, que dice: "Se ruega a los asistentes que vengan disfrazados de el barón zurdo".

Conan: Es muy raro, pero la verdad es que aquí sería difícil encontrar a alguien...

"Y que lo digas". La voz venía de cerca, pero había tanta gente disfrazada igual que no sabían exactamente quién lo había dicho hasta que uno de los personajes se quitó la máscara.

Toriyama: ¡Buenas noches! Dejen que me presente. Soy Orlando Toriyama, jefe de relaciones públicas de la editorial. Les estaba esperando. El señor Yusaku Kudo (padre de Shinichi), que por desgracia no ha podido asistir a la fiesta, me pidió que por favor los acompañase en todo momento.

Conan: "Mi padre es de lo que no hay", pensaba el pequeño detective.

Ten-Shin-Han: Buenas noches también, soy el señor Ten-Shin, ayudante del señor Toriyama.

Toriyama: ¿Ya tienes las entradas para la presentación del libro?

Ten-shin: Ahora mismo se las haré llegar, señor.

Ran: ¿Entradas? ¿Qué entradas?

Toriyama: Verán, la verdad es que no esperábamos que asistiese tanta gente al evento, así pues para ver la presentación en vídeo del libro en la sala de proyecciones hemos decidido dar unos tickets con el sitio indicado para que no haya problemas. Pero tranquilos que para ustedes el señor Kudo ha reservado las primeras filas.

Conan: Disculpe una cosa señor, ¿por qué va todo el mundo disfrazado de el barón zurdo?

Toriyama: Bueno, esto creo que es algo que no le va a gustar quizás al señor Kudo y que ha sido una sorpresa para nosotros puesto que aún no sabemos quién ni porqué puso eso en las invitaciones. Ya veremos cómo afecta esto a la publicación del libro, de hecho incluso puede ser un aliciente, para...



Justo en ese momento una jarra de zumo de naranja era derramada sobre el señor Toriyama.

Camarero: ¡Lo siento! ¡Lo siento de verdad! Ha sido culpa mía.

Bulma Aegawa: Tranquilo no ha sido culpa suya, el señor Toriyama ha sido un torpe toda su vida y lo seguirá siendo.

Ran: ¿Y ésta quién debe ser?

Conan: Es la presidenta de la editorial de mi padre.

Ran: ¿De tu padre?

Conan: ¡No! Esto... me confundí, del padre de Shinichi- en ese momento un sudor frío recorrió por el cuerpo del detective, el más mínimo fallo y Ran podría descubrir quién era.

Pero su conversación fue interrumpida por la mirada llena de ira del jefe de relaciones públicas a la directora. Ran, Conan y Kogoro no sabían qué decir en una situación así hasta que el señor Toriyama se dirigió de nuevo al camarero.

Toriyama: ¡Y qué hace usted ahí tan embobado! ¡¿Acaso ni tiene otras cosas que hacer?!

Camarero: Perdonen, pero yo venía a traerles las entradas, de parte del señor Ten-Shin. Dice que ya pueden dirigirse a la sala puesto que la proyección comenzará en un cuarto de hora.

Bulma: Muchas gracias, ya puede continuar con sus quehaceres. Bueno, señor Conan, señor y señorita Mouri, deseo que todo sea de su agrado, me gustaría acompañarles a la proyección pero he de preparar un discurso para la conferencia de después. Si se les ofrece algo estaré en mi despacho, está justo detrás de la sala, al lado de la lavandería.

Conan: Muchas gracias, señora.

Toriyama: Vaya, no me da tiempo a cambiarme de ropa, en fin, les acompañaré así a la proyección y disculpen las molestias.

Ran: Tranquilo, no pasa nada.

Así pues nuestro amigos, junto con el señor Toriyama y Ten-Shin, se dirigieron a la sala de proyecciones, donde tenían asientos reservados en...

Conan: ¿...las primeras filas? Con tanta gente delante no veo nada.¡Y como todos llevan sombrero...!

Toriyama: A ver pequeño, ¿qué número llevas?

Conan: El 5-23.

Toriyama: ¡Ah! Tranquilo, yo llevo el 5-21, al lado del pasillo, mira, ponte tú ahí al lado del pasillo que yo me pondré entre tú y Ran. Así podrás ver mucho mejor, ¿vale?



Y así fue, Toriyama se situó entre Ran y Conan, y Ten-Shin al lado de Mouri. Veinte minutos después la proyección había acabado y nuestros amigos se marcharon a ver a la directora para comentarle el vídeo. Pero la sorpresa fue mayúscula cuando llegaron y la encontraron asesinada en el despacho. Tenía un disparo en la frente y estaba sentada en su sillón de cara a la puerta. Minutos después llegaba el inspector Megure con el resto de la policía.

Megure: ¿Por qué siempre estáis vosotros metidos en todos estos líos?

Conan: Cosas del azar.

Megure: Está bien, comenzaremos por interrogar a todos los testigos, aunque esto va a ser un infierno, hay unos 250 invitados. En fin, cosas del trabajo, lo que sí haremos será empezar mirando la cámara de seguridad del despacho de la directora.

Toriyama: ¿Qué? ¡¿Una cámara?!

Megure: Sí, una cámara de vigilancia.

Conan y el resto de los allí presentes vieron la cara que Toriyama ponía y se sorprendieron. Y no es de extrañar porque cuando vieron las cintas observaron que esa misma noche alguien disfrazado de barón zurdo mantenía una fuerte discusión con la directora Bulma. En el vídeo se veía cómo justamente por la puerta en ese momento pasaba el camarero que había tirado el zumo de naranja.

Megure: Busquen a ese camarero, por favor. Ahora bien -dijo dirigiéndose al señor Toriyama-, ¿es usted ése?

Toriyama: Sí, esta tarde hemos discutido.

Kogoro: ¿Sobre qué? La directora parecía muy enfadada...

Toriyama: Nada, discusiones de siempre, no era para tanto.

Seguidamente vieron la cinta del suceso. Bulma estaba trabajando en su despacho cuando de repente entró un hombre vestido del barón zurdo y disparó a quemarropa contra ella, todo fue muy rápido y el hombre salió corriendo.

Megure: Lo que faltaba, ¡encima iba disfrazado! ¡Y todos los invitados iban disfrazados!

Conan: Ja, ja, qué asesino más guarro...

Ran: ¿Por qué dices eso?

Conan: Mira, lleva toda la camisa manchada.

Las miradas se centraron inmediatamente en el señor Toriyama, puesto que él tenía la camisa manchada del zumo de naranja.

Toriayama: No... no creerán que... que fui yo... ¿verdad? Es imposible, miren la hora de la cinta, yo estaba con ustedes viendo la proyección.

Conan se percató de que era cierto y eso le sorprendió, él les había acompañado, al igual que Ten-Shin, durante toda la proyección, y aunque la sala estaba a oscuras si se hubiese levantado en cualquier momento o él o Ran lo hubiesen visto. Más tarde encontraron el arma homicida en una papelera justo a la entrada de la sala, había sido lavada y no había huella alguna.

"Sí, lo recuerdo, al parecer la señora Bulma quería despedir al señor Toriyama.", fueron las declaraciones del camarero ante Megure, el cual preguntó a Toriyama si era cierto y éste respondió que sí. "¿Dónde estuve yo durante la proyección? Uf, trabajando, llevé a lavar muchos disfraces", cosa que uno de los agentes comprobó puesto que la lavadora había sido puesta en marcha durante la proyección y los disfraces aún estaban mojados. Así pues Megure decidió arrestar al señor Toriyama como presunto homicida.

Toriyama: ¡Sí! Es cierto, me iba a despedir, pero yo no la maté, y si lo hubiese hecho tengo coartada, ¡estuve todo el rato en la proyección!

Conan en cambio seguía dándole vueltas al asunto: "Es cierto, pero según el vídeo tuvo que ser él, la mancha lo ha delatado, fue un asesinato a sangre fría y premeditado, pero no lo entiendo, ¿cómo pudo salir de la sala de proyecciones sin que ni yo ni Ran lo viésemos? ¡Es imposible! Lo hubiésemos visto, además, parecía como si no supiese... no sé, es muy extraño, es tan fácil y tan difícil al mismo tiempo, tan... ¡un momento! ¡Difícil! ¡Imposible! ¡Eso es! ¡Qué idiotas hemos sido!".

Inmediatamente Conan apuntó su reloj a Kogoro Mouri y se dispuso a desenmascarar al asesino. ¿Y tú, ya lo has resuelto?

Paco Hernández



Maravillas de la técnica, estas páginas al final se han tenido que repetir, así que aprovecho para comentar unas noticias de última hora, la mayoría de ellas primicias exclusivas, que han llegado a redacción (con permiso de Nana, por supuesto). Escribiendo que es gerundio.

Para empezar, notición de los gordos. Hace ya bastante lo anuncié, pero no ha sido hasta ahora que se ha confirmado: Cartoon Network lanza un programa exclusivo de anime. Es decir, el canal que hasta ahora ha venido emitiendo **Detective Conan** por fin se han animado a meterse de lleno en el tema. Llevaban tiempo planeándolo, y, como no podía ser de otra forma, sus consultores han sido... sí, los únicos posibles, nosotros (es que, mal que le pese a muchos, el que sabe sabe).

El programa en cuestión se llamará Toonime, y empieza el 13 de marzo con nada más y nada menos que **Outlaw Star** y **Samurai Jack**. Desgraciadamente lo tarde que ha llegado la información nos lleva a no poder extendernos, pero incluimos en el CD un documento con todos los datos de interés.

Pero eso no es todo, pues como ya he dicho quieren meterse de lleno, y qué mejor manera que hacerlo a través de la revista de manganime más vendida del país. De momento pronto podréis verlos en salones y eventos (en abril tienen una presentación oficial en Barcelona coincidiendo con el lanzamiento de un juego on line en cartoonetwork.es) y casi con toda seguridad patrocinando los casos de *Conan* que mes a mes os ofrecemos. Seguiremos informando.



Más noticias bomba. Una distribuidora española (nos han pedido que no digamos el nombre) ha comprado los derechos de **One Piece**. Y es una distribuidora que acostumbra a vender a canales nacionales, así que... ¡a frotarse las manos! De nuevo en breve os ofreceremos más información.

Otra cosa que nos ha llegado con retraso han sido las novedades de Norma, por lo que no podemos extendernos. Metemos toda la información en el CD, y de momento baste decir que en cuestión de manga preparan el número 15 de **Record of Lodoss War**, el 6 de **Macross 7 Trash** y un portafolios de **Akira** (6 láminas).

Además, acabamos de recibir la programación destacada de MediaPark (creadora de diversos canales como Buzz, Club Súper 3 o ShowTime Extreme). Al igual que en los casos anteriores, os incluimos toda la información en el CD.

También a última hora nos han llegado los Top Ten de enero de las tiendas Nostromo de Sevilla (los primeros listados) y Akira-Cómics de Madrid (los dos últimos), he aquí los datos:

#	MANGA	#	AMERICANO	#	MANGA
1	CARD CAPTOR SAKURA	1	LOS 4 FANTASTICOS DE BYRNE	1	Video Girl Ai nº3
2	RUROUNI KENSHIN	2	MIDNIGHT NATION	2	Lodoss War nº13
3	SOMOS CHICOS DE MENTA	3	PATRULLA X	3	Caballeros del Zodiaco nº22
4	LOVE HINA	4	X MEN	4	Caballeros del Zodiaco nº4
5	LOS CABALLEROS DEL ZODIACO	5	THE PUNISHER	5	Ranma Tomo nº4
6	RANMA 1/2	6	LOS VENGADORES	6	Card Captor Sakura nº8
7	MIS RECUERDOS DE INSTITUTO	7	HITMAN	7	Minami nº23
8	MONSTER	8	SPIDERMAN DE JOHN ROMITA	8	Ranma Tomo nº21
9	BERSERK	9	RISING STARS	9	Full Japan
10	RECORD OF THE LODOSS WAR	10	SPAWN	10	Somos Chicos de Menta

#	REVISTAS	#	NOVEDADES	#	AMERICANO
1	DOLMEN	1	LOS 4 FANTASTICOS DE BYRNE	1	Los 4F de John Byrne nº1
2	WIZARD	2	MIDNIGHT NATION	2	Los 4F Pacheco nº2
3	ARENA	3	VIDEO GIRL AI	3	Patrulla-X nº70
4	JONU	4	EL ALMANAQUE DE MI PADRE	4	Búsqueda de Cíclope nº3
5	MINAMI	5	SIEMPRE PATRULLA X	5	X-Men nº70
6	ANITYPE	6	LOS DEFENSORES	6	Daredevil nº22
7	HENTYPE	7	HITMAN	7	Authority nº21
8	SHIRASE	8	JLA	8	Vengadores nº38
9	DOJIN X	9	DARKMINDS	9	B.M.: Daredevil
10	WET COMIX	10	DARKCHYLDE	10	Punisher nº8

Como puede verse, la diferencia entre ambas tiendas es bastante notable en cuanto a manga, y sólo unas pocas series se encuentran en ambos Top. Dicha diferencia se acentúa más todavía si tenemos en cuenta las revistas, siendo Minami la única que aparece en ambos, lo cual es lógico: puede que puntualmente en algún sitio no sea la que más se venda, pero está claro que a nivel global es la que más éxito tiene, de ahí su primer puesto en el ranking de ventas nacional (sí, lo sé, me repito un poco, pero es que suena tan bien... ^_^U).

¡Ah! Y que Ivrea, la editorial argentina que publica **Saber Marionette J** en nuestro país, anuncia su intención de sacar más títulos a partir de mayo, y, en sus propias palabras, "traducidos al español, no al argentino". Veremos a ver...

Y ya está, me gustaría poder extenderme un poco más pero ya le he quitado bastante espacio a *Nana*. Vaya aluvión de noticias y, sobre todo, exclusivas que habéis tenido este mes, ¿eh?

Hay que ver qué bonito es febrero, con la nieve, San Valentín, la Semana Blanca, las rebajas, las gripes... aish, ^_^U sniff, sniff. Venga, una sopita, una caja de pañuelos y el sobre del correo, que este mes no tiene desperdicio. Antes que nada y como lo prometido es deuda voy a dar esos consejos, según mi criterio personal, sobre cómo crear un fanzine que pedía nuestro amigo *Eduardo Cantero* en el anterior correo.

Hacerte "fancinero" tiene tres fases:

Fase 1: Proceso mental.
Lo primero que debes hacer es plantearte estas tres preguntas: ¿Qué tipo de fancine voy a hacer?, ¿con qué medios cuento (colaboradores, historias, tiempo, dinero, equipo...)?, ¿qué pretendo conseguir con mi fancine? AVISO: si la respuesta a esta última pregunta es "*forrarme de dinero y hacerme súper famoso*" os recomendaría que lo dejarais correr.
Ahora que ya sabéis la verdad sobre los fancines debéis plantearos el tamaño y el número de paginas en función sobre todo del dinero que tengáis y del precio al que lo queráis vender. Un buen tamaño, en mi modesta opinión, es un DIN A5 (una hoja de las de toda la vida doblada por la mitad) y en cuanto al precio mirad que no sobrepase los 1'80 Euros (300 pelas como se decía antiguamente) o no lo venderéis ni de coña.

Fase 2: A currar.
Ha llegado el momento de reunir a tus colaboradores y empezar a redactar, dibujar, cortar y pegar, plagiar (a **Minami** no) y todo lo que se os ocurra para rellenar el número de páginas que decidisteis en la fase 1. Curraos las cosas, haced que sea un fancine diferente y guapo. Este es también el momento de pasarse por tu tienda de cómics de toda la vida y recordarle al vendedor lo amiguitos que sois y tal y cual, a ver si con un poco de suerte os dejan vender el fancine en su tienda a cambio de un poco de publicidad. Bueno, una vez tenéis el fancine nuevo y reluciente calzaos las deportivas y recorreos toda la provincia en busca de la copistería que os ofrezca el mejor precio (no perdáis nunca de vista el presupuesto inicial). Y ya tenéis un fancine que es casi como un hijo. ¿Veis? No es tan duro como lo pintan. ¡Ja, ja! ¡Os lo habéis creído! Aún falta lo peor: la fase 3.

Fase 3: Vender.
Vender, aunque parezca fácil, no lo es, os lo digo por experiencia, así que deberéis comportaros como verdaderos "fancinerosos" y endosarle el fanzine hasta a la cajera del supermercado (es un decir, ¿eh?, no se me vayan a enfadar ahora las señoras cajeras). Si conseguís cubrir gastos (difícil) y sacar beneficios como para pegaros una buena juerga (dificilísimo) llamadme, plis, que os haremos una mención especial (y nos apuntaremos a la juerga) ^-^. Os deseo la mejor de las suertes.

NdL: Falta la Fase 4: Intentar no mandarlo todo al carajo.
No tanto mientras se está haciendo, aunque puede ocurrir dadas las fricciones que los nervios y el estrés puedan producir, como una vez realizado el primer número. Nadie os podrá quitar jamás esa sensación de "soy Dios" que te asalta cuando tienes en tus manos el ejemplar ya listo para vender (creedme, es cojonudo), pero tampoco nadie os salvará del sentimiento de frustración que viene cuando compruebas que nadie valora tu trabajo y encima pierdes pasta, razón por la cual los fanzines rara vez pasan del número uno.

Álvaro Sanchidrián, Getafe

Ahora sí, el correo.
Antes de nada, hemos recibido un mail de *Marta Mateo*, una otaku muy honrada que se encontró **una cámara de fotos** en el pasado Salón del Manga de Barcelona. Cree que el dueño era un niño que iba disfrazado de Superman. Si alguien se da por aludido, que escriba a clioneko@hotmail.com. Por favor gorrones y caraduras abstenerse. Ojalá haya suerte y gracias *Marta*.

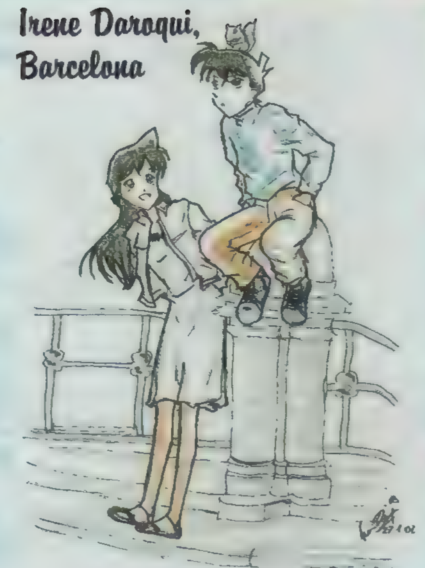


María Carretero, de Barcelona, nos escribe algo molesta con los frikis. Esta muchacha tan simpática no sólo lee manga y se queja de que por esa razón hay muchos frikis que la desprecian. Mira *María*, desde mi humilde posición de correera te digo que mejor para ti que no seas una friki. El fanatismo nunca es bueno. Los frikis que sólo viven para el manga se están perdiendo cantidad de cosas interesantes, así que tú pasa de sus comentarios. ¿Tú te sientes otaku? Pues eso es lo que cuenta. Lo de las fanediciones es un tema complicado. Sólo son ediciones hechas por otakus normales y corrientes, no se le pueden pedir peras al olmo. Son cutres, de acuerdo, pero sirven para hacer llegar series que quizá, si no fuera así, no las podríamos disfrutar nunca, o series que cerraron por falta de ventas. Y lo más importante, suelen ser sin ánimo de lucro así que no olvidéis que esa gente está poniendo su tiempo y su dinero de una forma desinteresada. No hay que ser tan duros con los demás así que en vez de fijaros en la calidad del papel o en la traducción intentad poneros en la piel del faneditor, ¿ok? Mando besitos a tu novio tal como pedías (besitos, *Joan*) y agradezco tu invitación de ir a fumar "petas" hasta ver amanecer (*NdL:* ¬_¬). Quizá en otra ocasión ^_^U.

Ana Novas Carreño es una friki curiosa que escribe desde Langas do Morrazo (¿lo he escrito bien?) interesándose por la vida del señor *Muñoz*. *Ana*, me temo que yo no estoy autorizada a contestarte a ese tipo de preguntas tan íntimas. ¿A qué se debe tanto interés? En cualquier caso el mail del jefe viene en todos sus artículos así que te animo a que se lo preguntes a él directamente (y luego me lo cuentas a mí ^^). Sobre el autor del poema friki que salió en el número 21 no sé nada, era anónimo. ¿Te impactó? Pues espera que aún hay más, sigue leyendo. Como ves sí nos leemos las cartas, hay que ver qué desconfiados sois... cuídate mucho.

Miriam Tortosa, alias *Ran*, nos escribe un par de mails preguntando varias cosas. De la reemisión de **Slayers** no sabemos nada. Suponiendo que siga teniendo los derechos TVE, habrá que esperar a que esta maravillosa cadena se decida a reponerlos. Con **Marmalade Boy** se consiguió. Me parece extraño que no puedas encontrar el manga de **Detective Conan** en tu ciudad, pues deberías poder comprarlo en cualquier librería especializada o incluso en los quioscos. De todas maneras, no desesperes, porque pronto se volverá a editar, esta vez en formato "biblioteca manga", a ver si en esta ocasión se vende un poquito mejor y no hace falta volver a cerrarla ^_~. Respondiendo a tu tercera pregunta, la película de **Card Captor Sakura** ya salió hace unos meses por lo que deberías poder encontrarla sin problemas. Sí que está difícil conseguir material en Alcoy, ¿no? Lo de los quimonos es algo más complicado. Yo no tengo ni idea de cómo conseguirlos aquí en España sin que te claven una pasta. Lo único que se me ocurre es

que estés atenta a los grandes almacenes (no debo hacer publicidad) porque de vez en cuando hacen cosas como "La semana de Oriente" y es muy posible que ahí encuentres algo (*Sharleen*, que está por aquí detrás, te aconseja que busques por Internet). *Miriam* también nos cuenta que está planeando irse a Japón cuando ahorre lo suficiente ¡Qué suerte! Sobre todo lleva mucho dinero, un mapa y calzado cómodo. Lo demás es secundario. Espero haberte ayudado y aquí tienes tu NdL (*NdL: ¡Argh, no! Que ya le he quitado mucho espacio a Nana y si le quito más con mis notas se va a enfadar. Pero bueno, al fin y al cabo, es por una buena causa, ¿verdad? Pues nada, aquí está tu NdL completamente dedicada, con todo mi amor y todo mi cariño*).



Alba de Luna alias *Memania* se declara fan número dos (por lo menos) de **Love Hina**. Pues bien, el manga ya ha salido, no hace mucho, de la mano de Glénat. Si la memoria no me falla son 15 tomos a 7'2 Euros, 1200 pesetas. Lo del anime es algo más complicado pero tengo entendido que se está negociando, así que sí, es posible. Quizá para cuando leáis esto ya se sepa algo. Habrá que ver qué tal se vende el manga. Besitos *Alba* y gracias por los halagos, siempre son bienvenidos. Sólo una curiosidad: ¿cómo alguien con un nombre tan bonito se pone un apodo tan, tan...? Ya sabéis, *Memania*, el tío raro de **Perfect Blue**. Bueno, supongo que eso va en gustos.

R.T.G desde no se sabe dónde nos manda una breve misiva llena de malas vibraciones (vaya, ya me extrañaba a mí que este mes no hubiera ninguna amenaza ni nada por el estilo). Aunque *R* no nos amenaza sí propone una serie de cambios: "*...Quiero que volváis a poner la Palestra, me triunfa eso de que os puyéis vosotros mismos...*" -_-U, " *...Lo del Hermanotaku ése es una fu!*" T_T, "*...Y si pudiera ser me gustaría eliminar las NdL, no entiendo cómo os dejáis pisar así por el gay ése. Hay demasiado maricón en el mundillo*" ¬_¬U. Ahí queda eso, ahora todo el mundo conoce tu opinión tal como pedías. ¿Ya te sientes mejor?

Núria Falcó de Reus nos pide sólo una cosita, a ver si con el cuento de que es Navidad cuela, ¿no?. *Núria*, es muy difícil llegar a ser dibujante de manga y vivir de ello, y más si no has nacido en Japón. En eso nosotros no podemos ayudarte demasiado, la verdad. Pero no debes preocuparte porque eres muy joven y aún te queda mucha vida por delante ^ ^. ¿Por qué no empiezas a moverte un poco? Manda dibujos a las revistas, preséntate a concursos de cómic y sobre todo pásate por algún Salón o Jornada y haz muchos amigos. Conocer a mucha gente te ayudará a conseguir mejores oportunidades. Y no te apures; si no te va bien como dibujante siempre puedes hacer de correera :P

Toni Sansó quiere hacer llegar a todo el mundo su mensaje, así que ahí va: "*Que todo el mundo sepa que la Disney ha plagiado una serie japonesa*". Sin duda se refiere a Atlantis. En mi modesta opinión lo mejor es que la veáis y juzguéis vosotros mismos.

Y esto es todo por este mes. Me despido, como de costumbre, dedicando el correo a todos los lectores de Minami y en especial a esos "nuevos frikis" que se hayan incorporado recientemente. Besos:*

Nana

PD: no me tengáis muy en cuenta este correo, que tengo fiebre y ya no sé ni lo que digo -_-. Nos leemos (atchís, sniff, atchís).
PD2: Perdonad que este mes no haya sección de contactos ni nada, pero es que con el espacio que me ha quitado el tirano del jefe no cabía nada más (snif, snif).

INCLASIFICABLE

De nuevo un poema dedicado al jefe. Sí, sé lo que estáis pensando, yo antes de ser correera creía que estas cosas se las inventaba Lázaro; pero no, ¡realmente existen! Es imposible dejar de reseñar este tipo de cartas (*NdL: Ah, al fin alguien que me entiende...*).

Temporal de sentimientos: a Lázaro.

"Me gustaría ser este mal tiempo
que ahora veo pasar
por delante de mi cuerpo
y azota mi pensar.

Me gustaría ser este mal tiempo,
ser esta lluvia torrencial,
rodear y mojar tu cuerpo
llegar hasta tus huesos y hasta ellos calar.
Empapar tus sedosos cabellos
y como lágrimas tempranas
dejarme caer por tus mejillas
derramadas por esperanzas truncadas.

Me gustaría ser este mal tiempo,
este viento huracanado
frenar tu cuerpo a mi paso
y que a cada paso dado
rozaras y acariciaras mi cuerpo
clavando tus dedos como dardos.
Este viento huracanado
que lo destroza todo a su paso.
Atraparte entre las ramas de un árbol caído
para que siempre seas mío.

Me gustaría ser este mal tiempo.
Las olas arrastrando todo a su paso,
coger, abrazarte, romperte y trocearte.
Tragarte y llevarte conmigo al fondo del mar.

Y yo desde aquí
mirando toda esa fuerza a través de la ventana
mi imaginación vuela
plenamente ensimismada.

Pensando qué harás,
pensando si un día te conoceré,
pensando si un día cogida de tu mano,
caminaré
pensando, si ese día... me amarás."

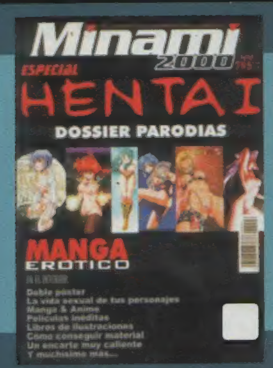
Una friki enamorada.



RECORDAD, ENVIAD VUESTRAS CARTAS A:



¡HAZTE CON TODOS! Minami





























MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+3 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,31 € (7540 Ptas)

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Monserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 373 44 70

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player y los drivers adecuados para no tener problemas con los sonidos y vídeo.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato Mp3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:

minami@aresinf.com

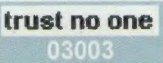
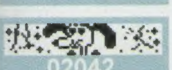
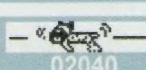
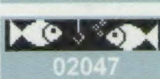
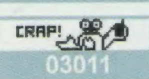
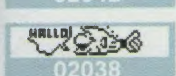
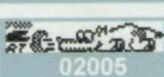
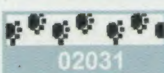
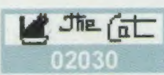
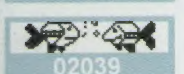
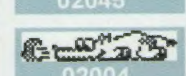
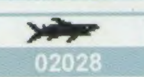
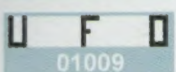
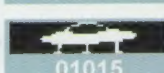
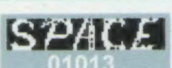
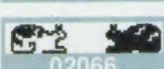
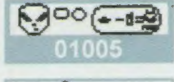
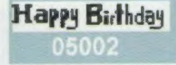
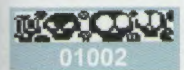
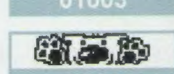
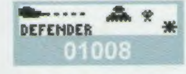
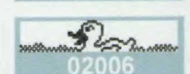
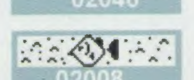
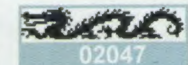
NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

logos y tonos para tu móvil

906 425 674

Llama al 906 425 674, elige el logo o tono que más te guste y rápidamente lo tendrás en tú móvil



DON'T ANSWER, IT'S TROUBLE! 03007	 trust no one 03003	YOUR MOM CALLS, DON'T ANSWER! 03005	 02032	 Boss calling 03006	 Danger 03002
 02042	 02040	 02036	 02047	 02033	 CRAP! 03011
 HALLO 02038	 02041	02045	 02005	 02031	 The Cat 02030
 02039	02037	 02004	 01012	 02001	 02028
 U F O 01009	02002	 01015	 ALIENS 01006	 SPACE 01013	 02066
 JAPAN 00077	ALIENS 01004	 ALIENS 01003	 01005	 Happy Birthday 05002	 SPACE 01014
 01002	01001	 02044	02046	 DEFENDER 01008	 03012
 03008	YOU DONT KNOW JACK 03010	 02006	 02008	 02029	 02047

top 10 logos

1	COOL!	03051
2		08005
3		09001
4		00009
5		03030
6	OHEY! I'M RINGIN'!	03044
7	WARNING	03055
8	BABE	03022
9	Bad ass	03023
10		03037

éxitos

99 Red Ballons	20001
Abba - Dancing queen	20002
Ace of base	20003
Alanis M - Head over	20004
Alanis M - That would be good	20005
Aqua	20006
Beach Boys	20007
Beauty Day	20008
Bee Gees	20009
Bitter Sweet Symphony	20010
Black or White	20011
Bon Jovi - Always	20012
Bon Jovi - It's my life	20013
Britney Spears - Oops I did it again	20014
Britney Spears - Baby one more	20105
Bsb - Get Down	20160
Bsb - Spanish Eyes	20170
Bsb - The One	20180
Charlie Angels	20190
Come as you are	20210
OFaith	20022
Grease	20023
I feel good	20024

éxitos

Preety Woman	20033
Rocky	20034
Sitting on the dock of the bay	20036
Smoke on the water	20037
Stairway to heaven	20038
Take on me	20039
The Clash	20040
The Cranberries	20041
The Cure	20042
The Final Countdown	20043
The way you make me feel	20044
Yesterday	20045
Preety Fly	20047
Nirvana	10099
The Doors - Ligth my fire	10661
Muse	11008
Slep not...	11029
Korn blivel	11034
Metallica - Enter sandman	11038
Move than feeling	11295
In NY city	11305
Blues Brothers - Every needs somebody	11395
Queen	11414

éxitos

The Beatles	11381
Phil Collins - Something in the air	11400
U2 - Stock in moment you can't get out it	11506
Bsb - The Call	11546
12 Days	10154
English Horn	10156
Lady	10154
Offspring - Original prankster	10189
Bsb - Arthur	10434
Paint it Black	20032

cine y tv

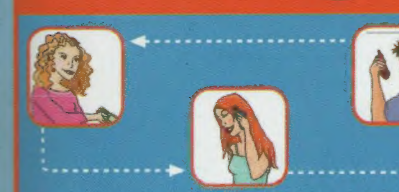
Cazafantasmas	10443
Yupi yupi hey	10447
Stars Wars	10457
Superman	10458
Aladdin	10469
7 novias para 7 hermanos	10476
Cosas de casa	10485
Evita	10489
Dos hombres y un destino	10544
El gran halcon	10554

top 10 tonos

BRYAN ADAMS - Every thing I do	11520
TITANIC	10461
MISION IMPOSIBLE	10451
SHE BANGS	20035
CHRISTINA AGUILERA - Gennie in a bottle	20020
BATMAN	11246
ENRIQUE IGLESIAS - All I need	10668
BLUE X - Da di da, da di du	10062
MUSE	11008
U2 - Sunday bloody sunday	11018

Precio mínimo de la llamda 0,72 Euros/min. IVA incl.
Válido sólo para Movistar.

teleamig@s



Envía el mensaje al 575: 15soy.chico/a + 4 palabras que te definan (separadas x espacios) y... te conectaremos con el amig @que más se parezca a tí.

COSTE DEL MENSAJE 0,90 EUROS.
VÁLIDO SÓLO PARA MOVISTAR.

telegoles

¿Te gustaría vivir tu partido favorito minuto a minuto?

Sólo tienes que llamar, decirnos tu número de móvil y nosotros te enviaremos un mensaje cada vez que ocurra algo importante.

906 426 583

PRECIO MÍN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN.
VÁLIDO SÓLO PARA MOVISTAR.

Telebroma



¿Te gustaría gastar una broma a tus amigos?

Llama al

906 426 582

PRECIO MÍN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN.
VÁLIDO PARA TODO TIPO DE MÓVILES.

CONTENIDO DEL CD



COMO SIEMPRE, TE HEMOS PREPARADO UN CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES Y COMPLEMENTOS DE LAS MEJORES Y MÁS ACTUALES SERIES.

ASÍ, PODRÁS ENCONTRAR MATERIAL, ENTRE OTROS, DE RUROUNI KENSHIN, FLY, ANGEL SANCTUARY, SABER MARIONETTE, JESTER EL AVENTURERO, CYBER TEAM IN AKIHABARA, TRIGUN, MARUO... ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!